THE ART OF METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY



Two years have passed since the sinking of the tanker that

e infiltrated. The "Big Shell" - a huge offshore cleanup f

ty constructed off New York's coast. Now, this symbol of e

onmental preservation, has been occupied by an armed grou

alling themselves "Sons of Liberty".

he President, who was on a tour to inspect the facility at

ime, has been taken hostage, and they have set large amou

f explosives, demanding a large sum of money from the gov

ent in return for his release. If the explosives are detona

he explosions will lead to the release of huge amounts of

cal toxins into the sea, unleashing a massive environmental

aster which would be the worst in history.

aced with an unprecedented state of crisis, the government

called on the newly reformed FOXHOUND to handle the situ

on. FOXHOUND agent Raiden must single-handedly infiltrate

"Big Shell" and carry out this sneaking mission as his fir

tual mission.

THE ART OF METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

CONTENTS

THE ART OF METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

其の壱

Official Illustrations

part-1



Solid Snake



R a i d e n

Dead Cell





Metal Gear RAY

Intruder

Following the incident on Shadow Moses Island, Metal Gear's top-secret technology was leaked into the black market through the machinations of Revolver Ocelot. As a result, countless variations of Metal Gear have sprung up in every corner of the globe, making the weapon an increasingly common sight in the armed forces of nuclear powers. In the midst of all this, Solid Snake, now a member of the anti-Metal Gear group "Philanthropy", has learned that a new prototype Metal Gear has been developed by the U.S. Marines and is being transported secretly. To find out more about this prototype, getting support via the Codec from Otacon who is also a member of "Philanthropy," Snake must infiltrate the transport as it makes its way down the Hudson River, New York, disguised as a tanker. However, just as Snake is about to begin his mission, the tanker is seized by a mysterious armed group.













Water





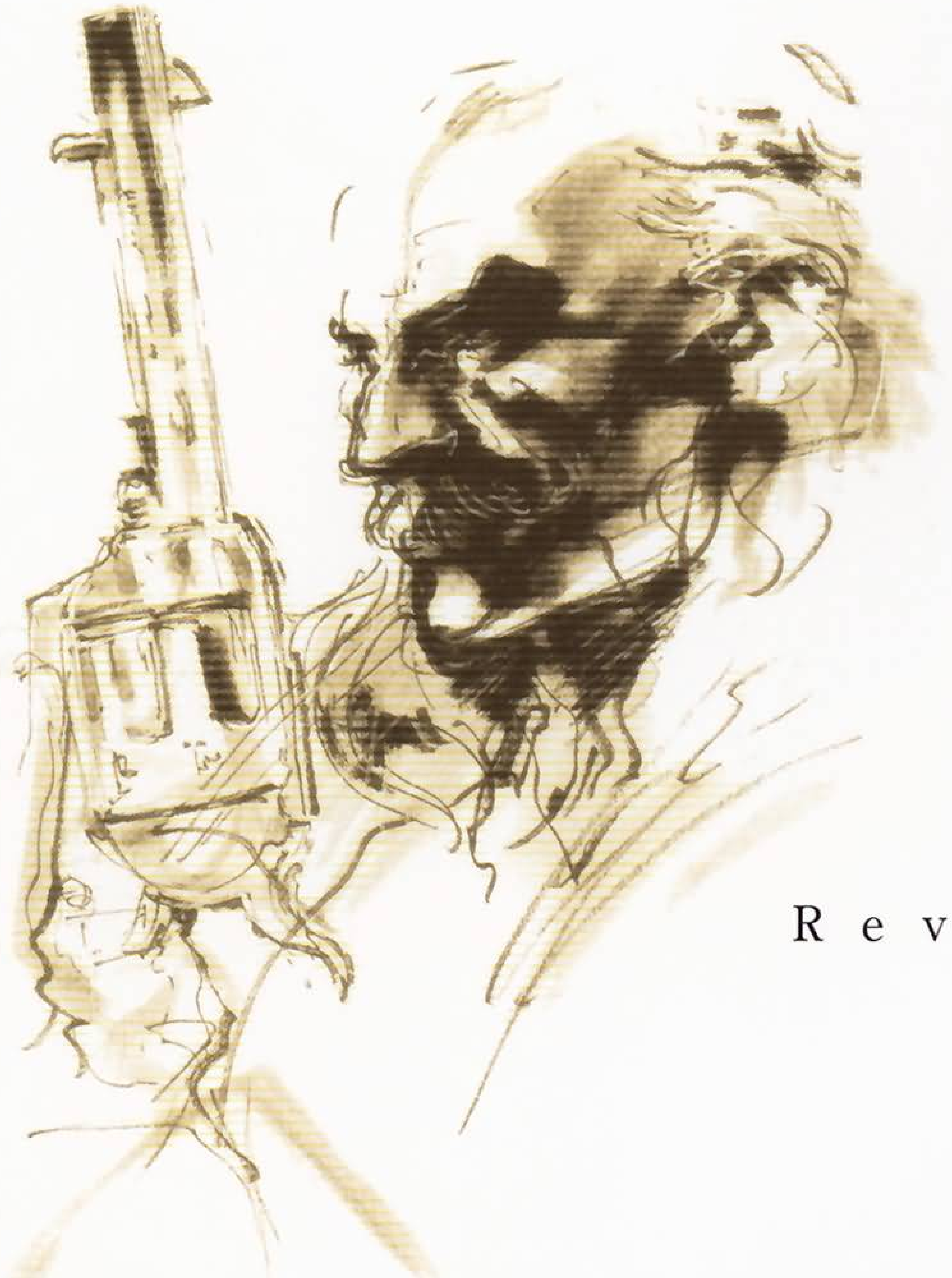


M o o n









Revolver Ocelot


雷

R a i d e n

電











Duty


Two years have passed since the sinking of the tanker that Snake infiltrated. The "Big Shell" - a huge offshore cleanup facility constructed off New York's coast. Now, this symbol of environmental preservation, has been occupied by an armed group calling themselves "Sons of Liberty." The President, who was on a tour to inspect the facility at the time, has been taken hostage, and they have set large amounts of explosives, demanding a large sum of money from the government in return for his release. If the explosives are detonated, the explosions will lead to the release of huge amounts of chemical toxins into the sea, unleashing a massive environmental disaster which would be the worst in history. Faced with an unprecedented state of crisis, the government has called on the newly reformed FOXHOUND to handle the situation. FOXHOUND agent Raiden must single-handedly infiltrate the "Big Shell" and carry out this sneaking mission as his first actual mission.

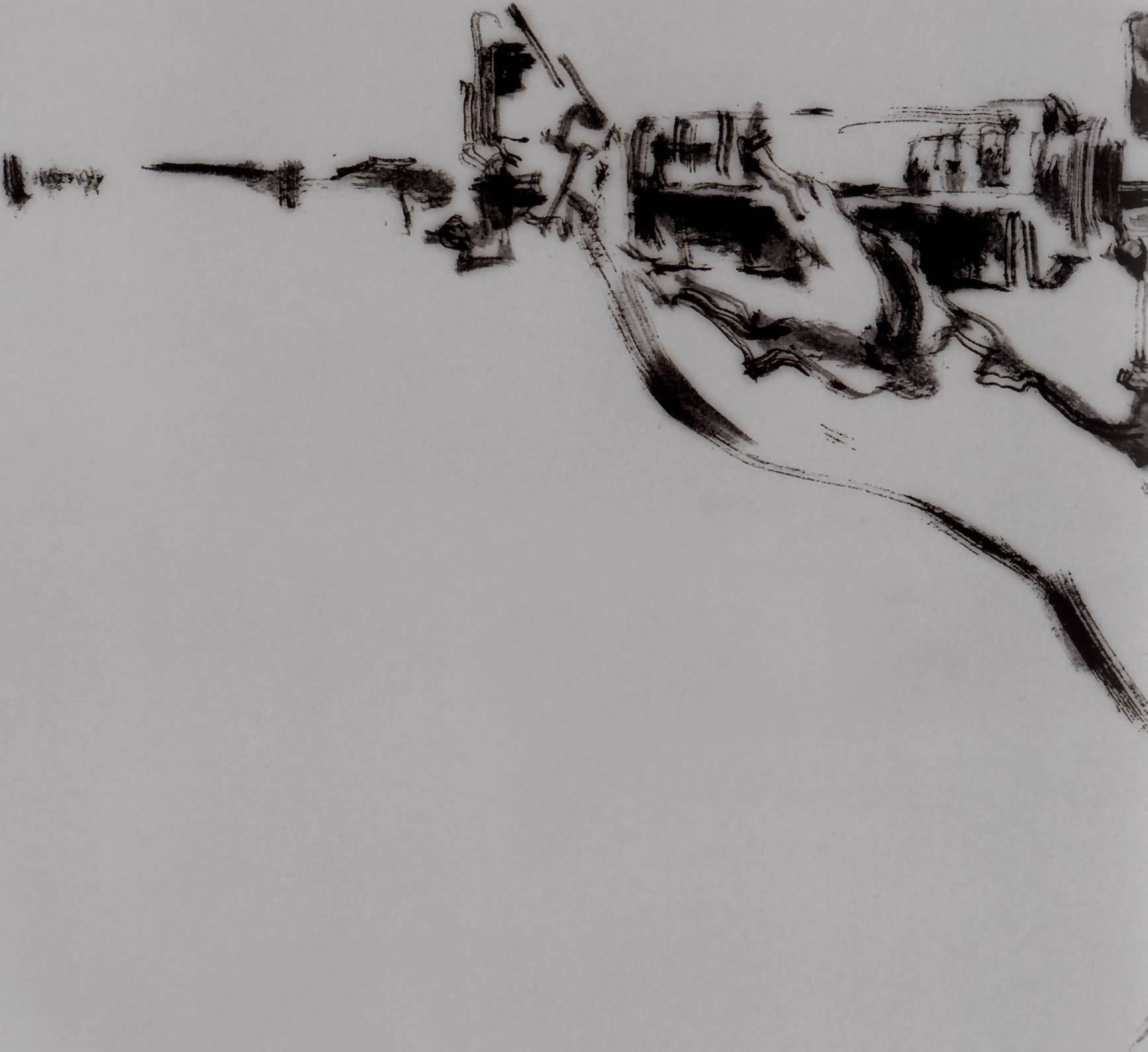



SONS OF LIBERTY

自由乃息子達




Roar
咆




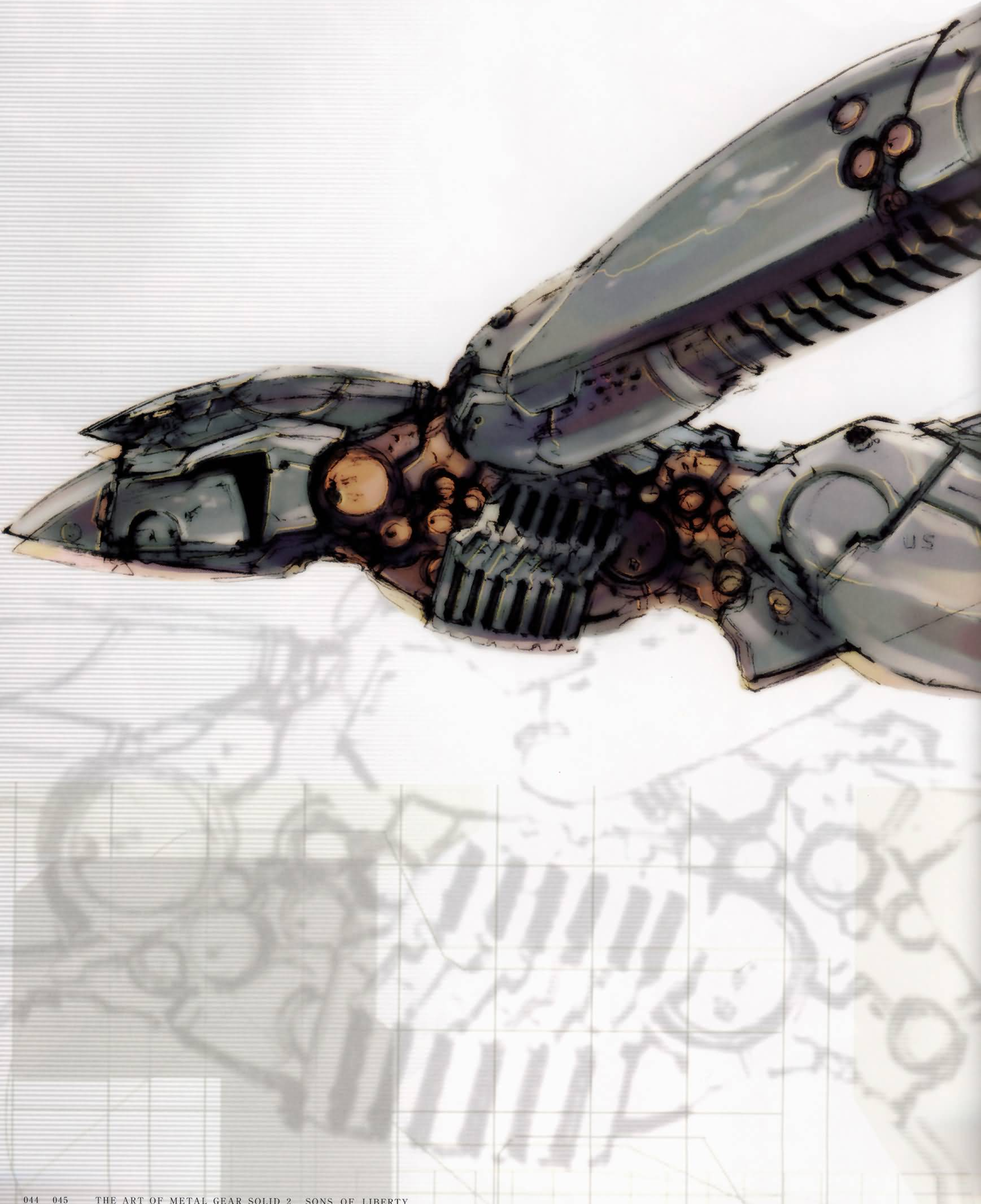

Solid Snake










US







其の弐

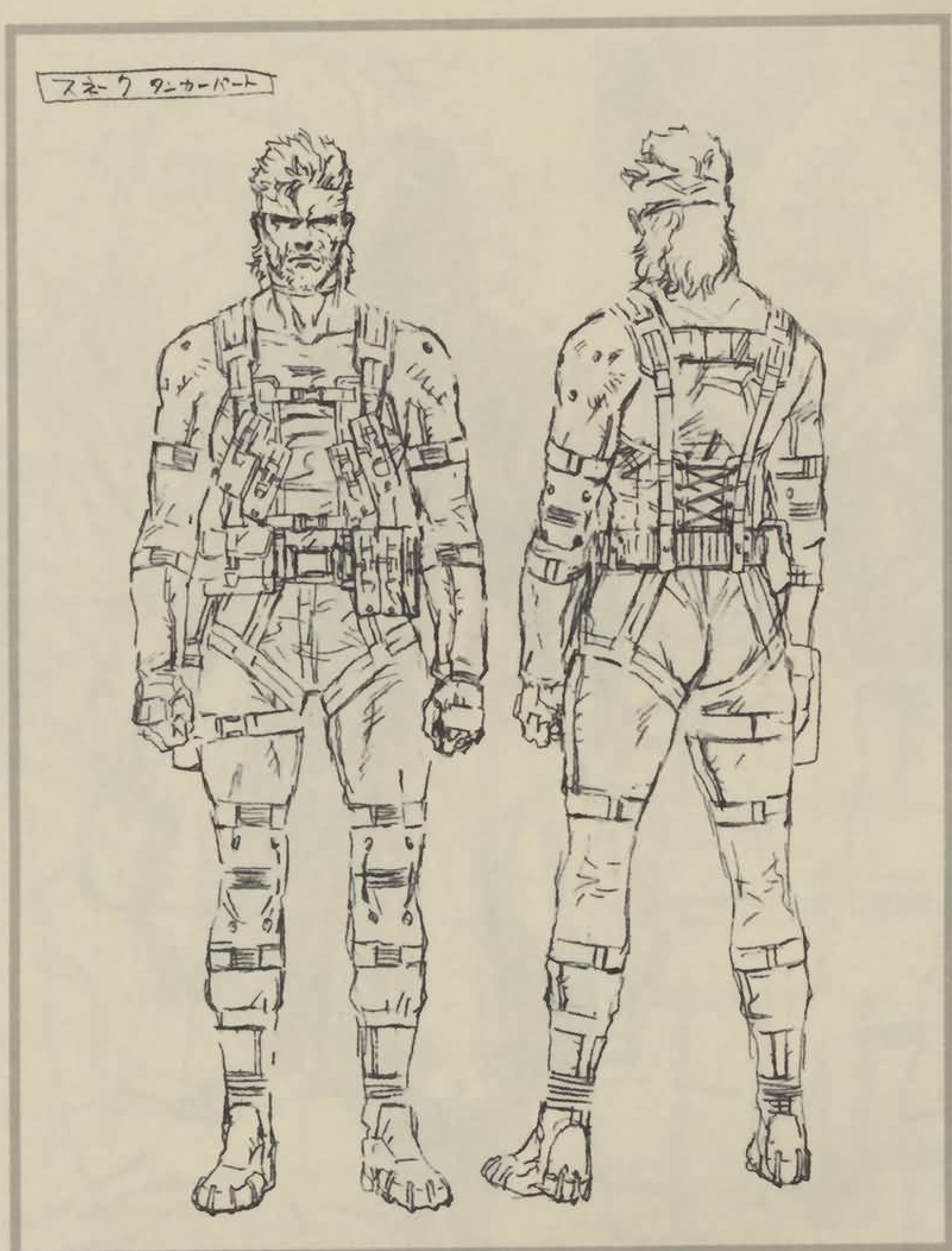
Concept Illustrations

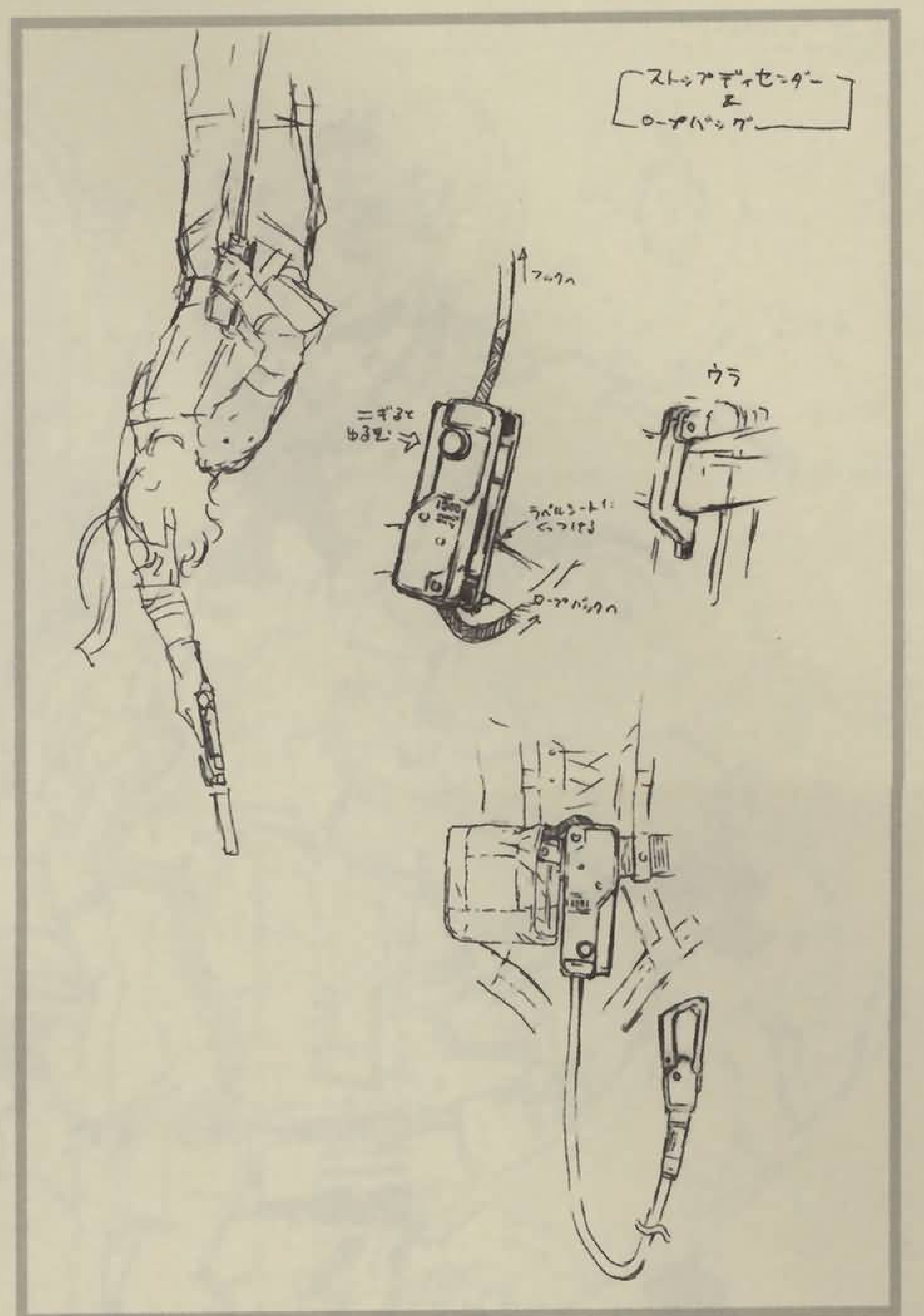
part-1

CHARACTERS
キャラクター設定



Solid Snake


スネーク タンカーパート


ストップディセンダー
&
ロープバッグ
フックへ
ウラ
ロープバッグへ





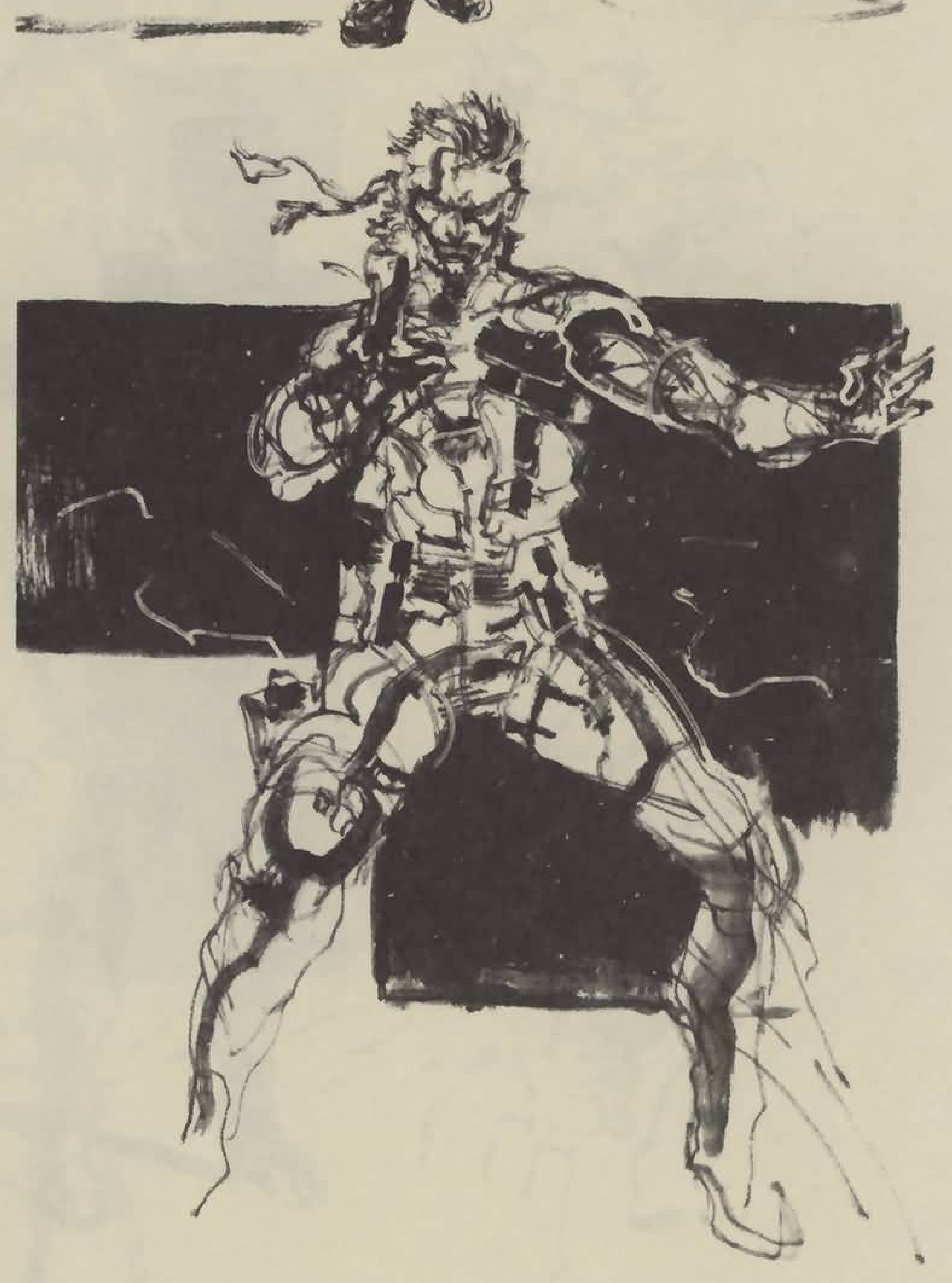




CHARACTERS
キャラクター設定



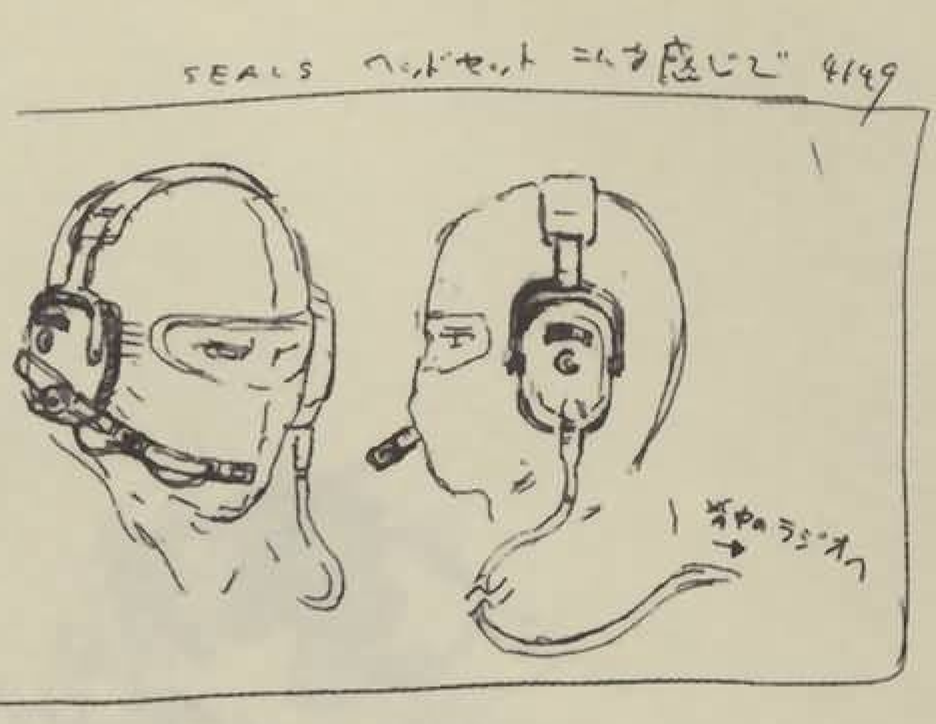


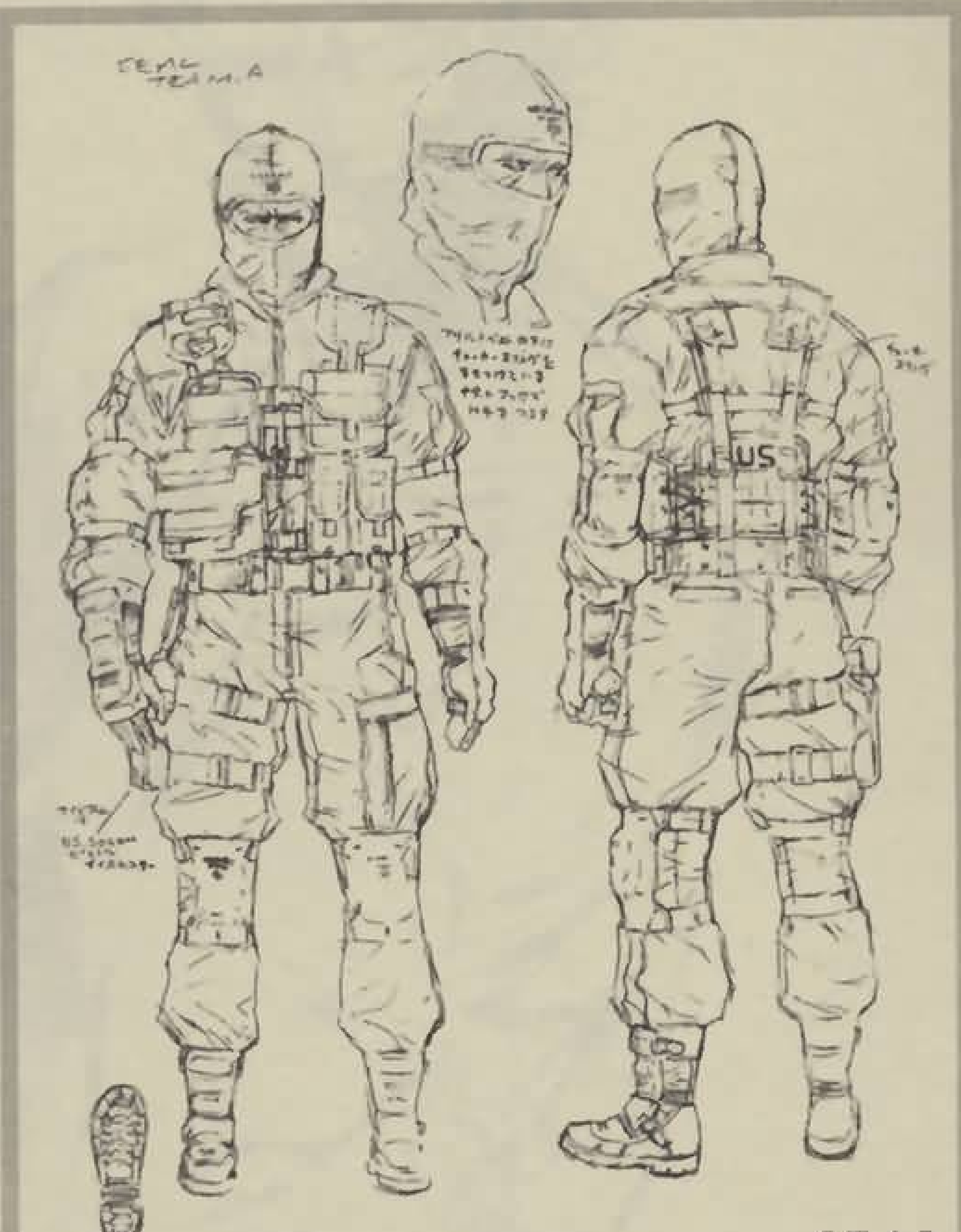






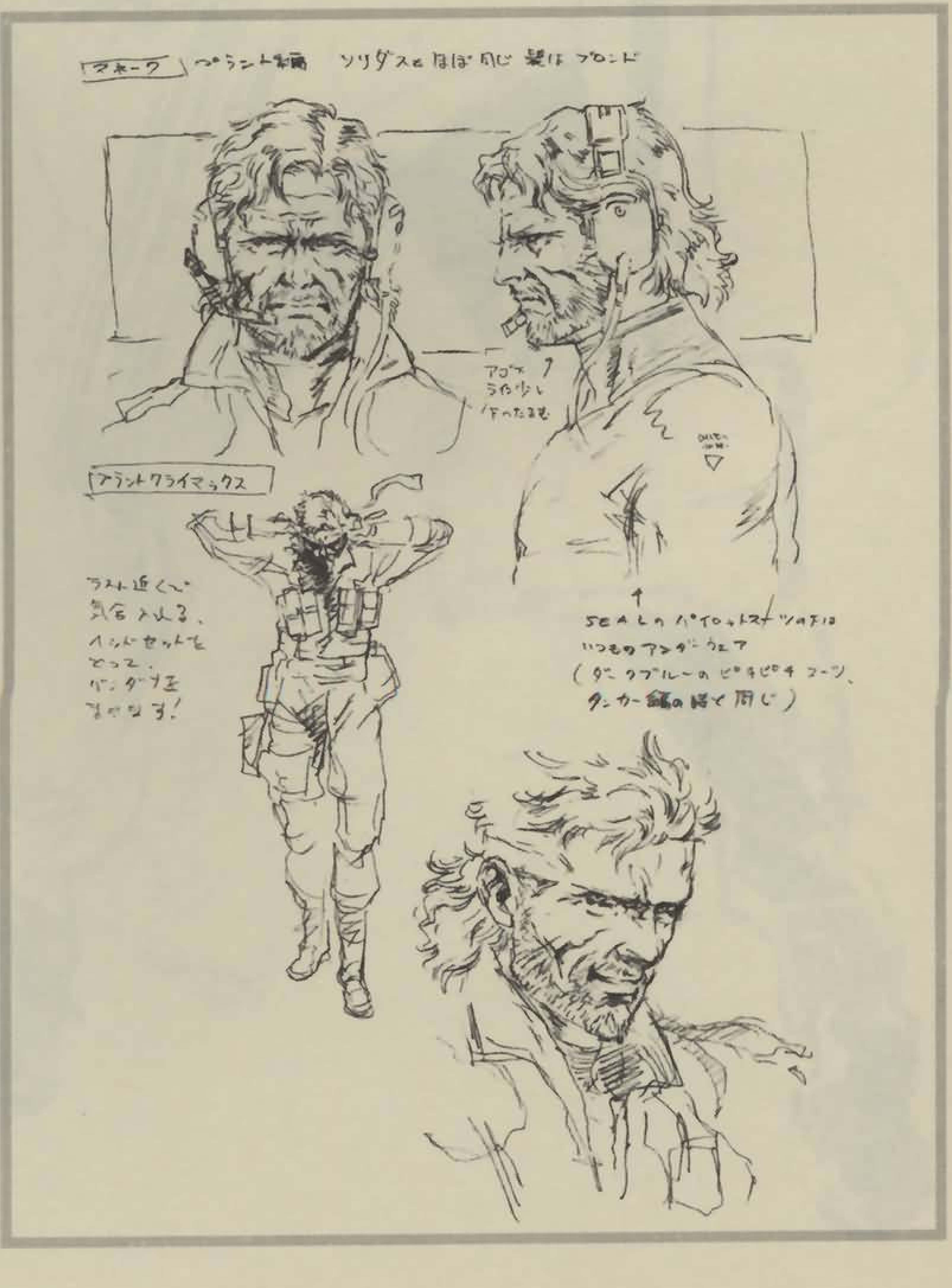
Iroquois Pliskin





SEAL









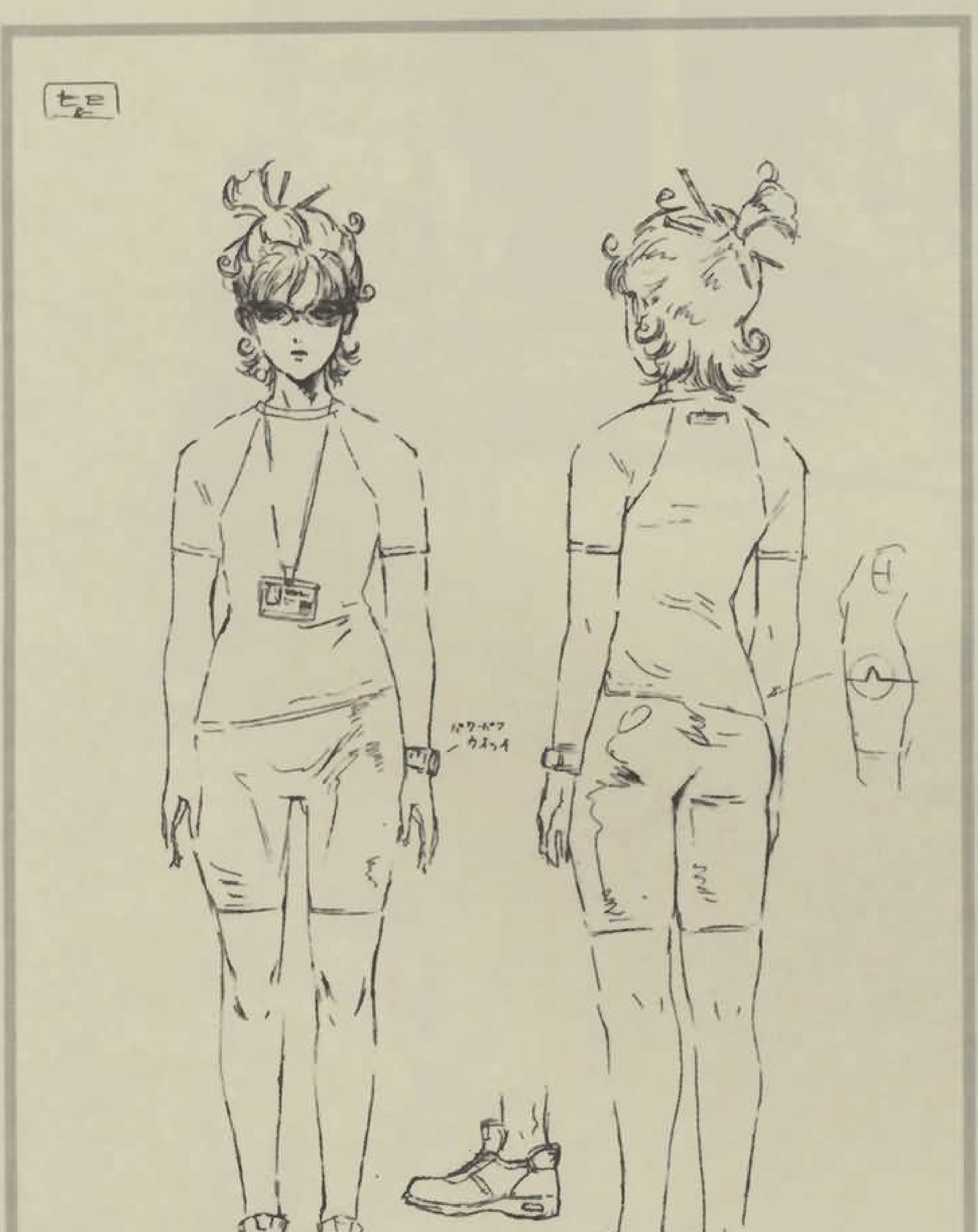






Otacon



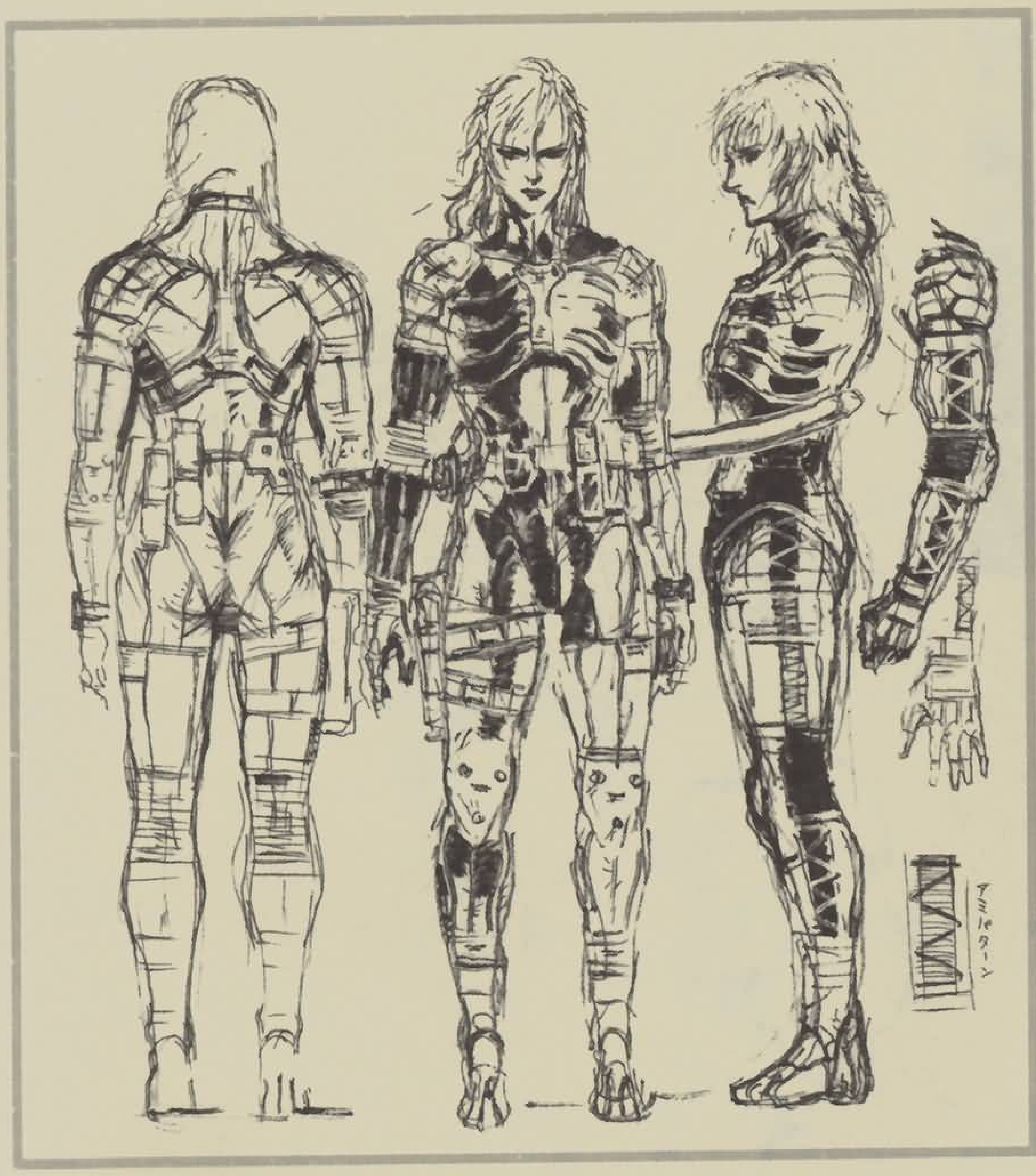


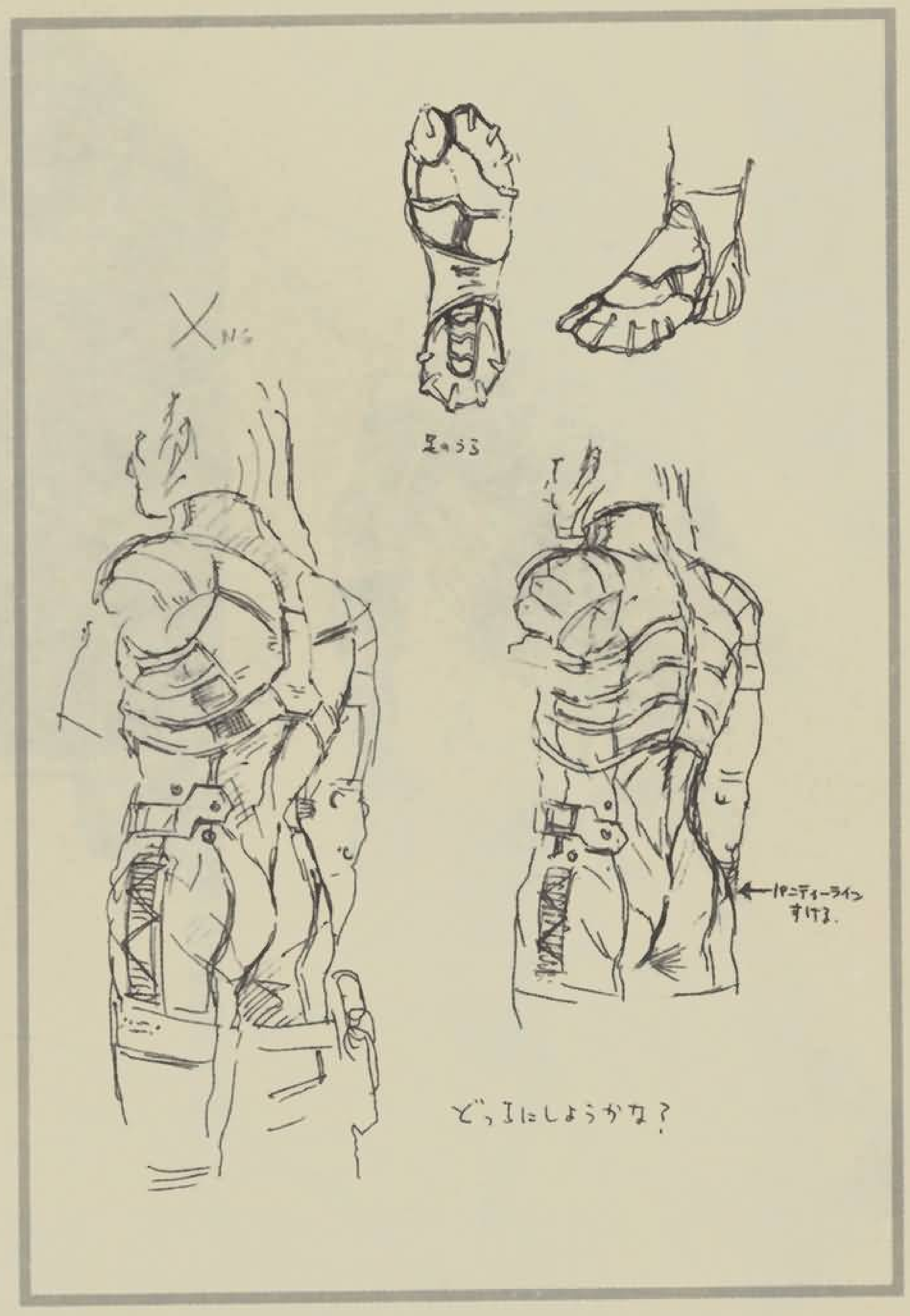


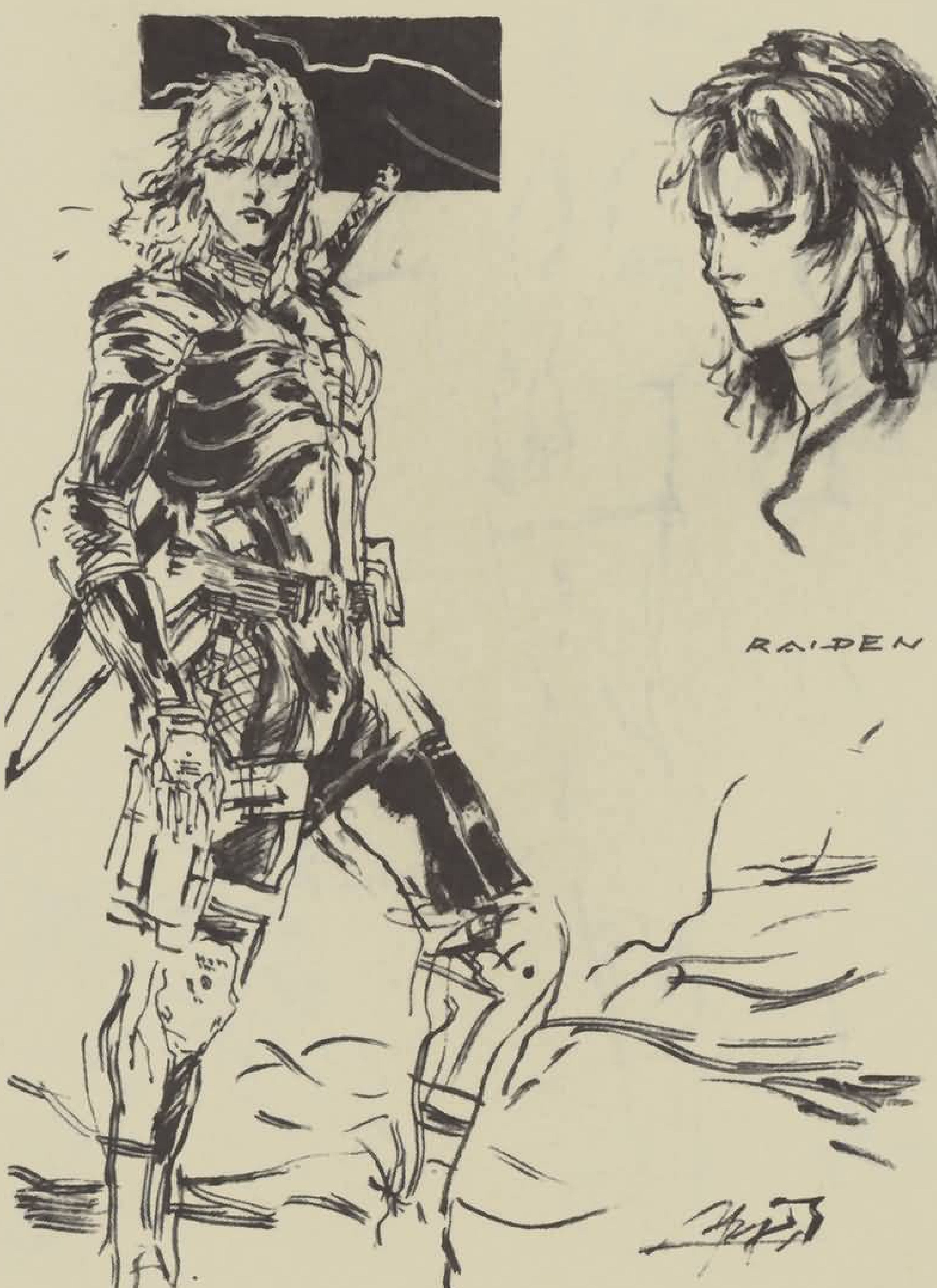
Emma Emmerich

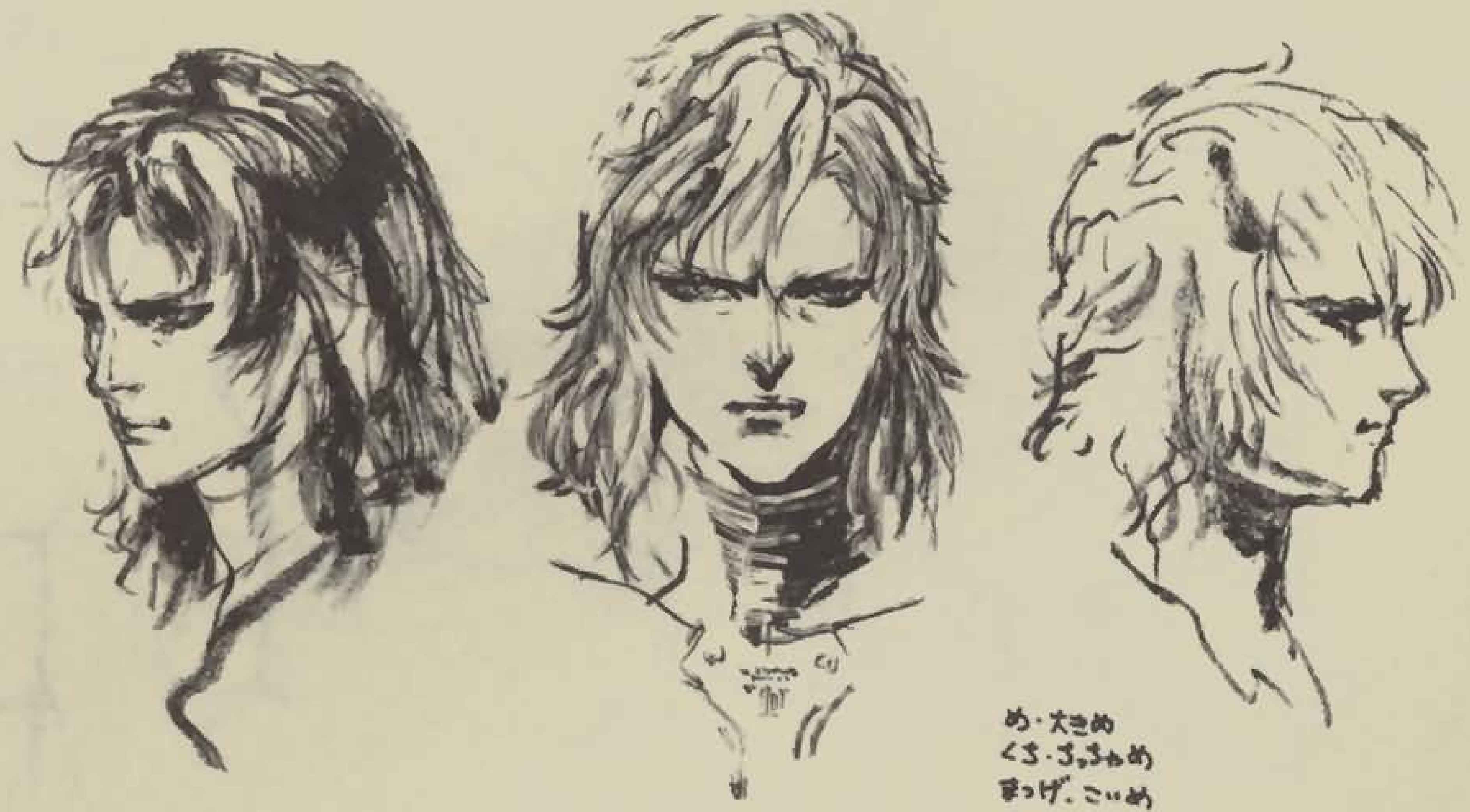


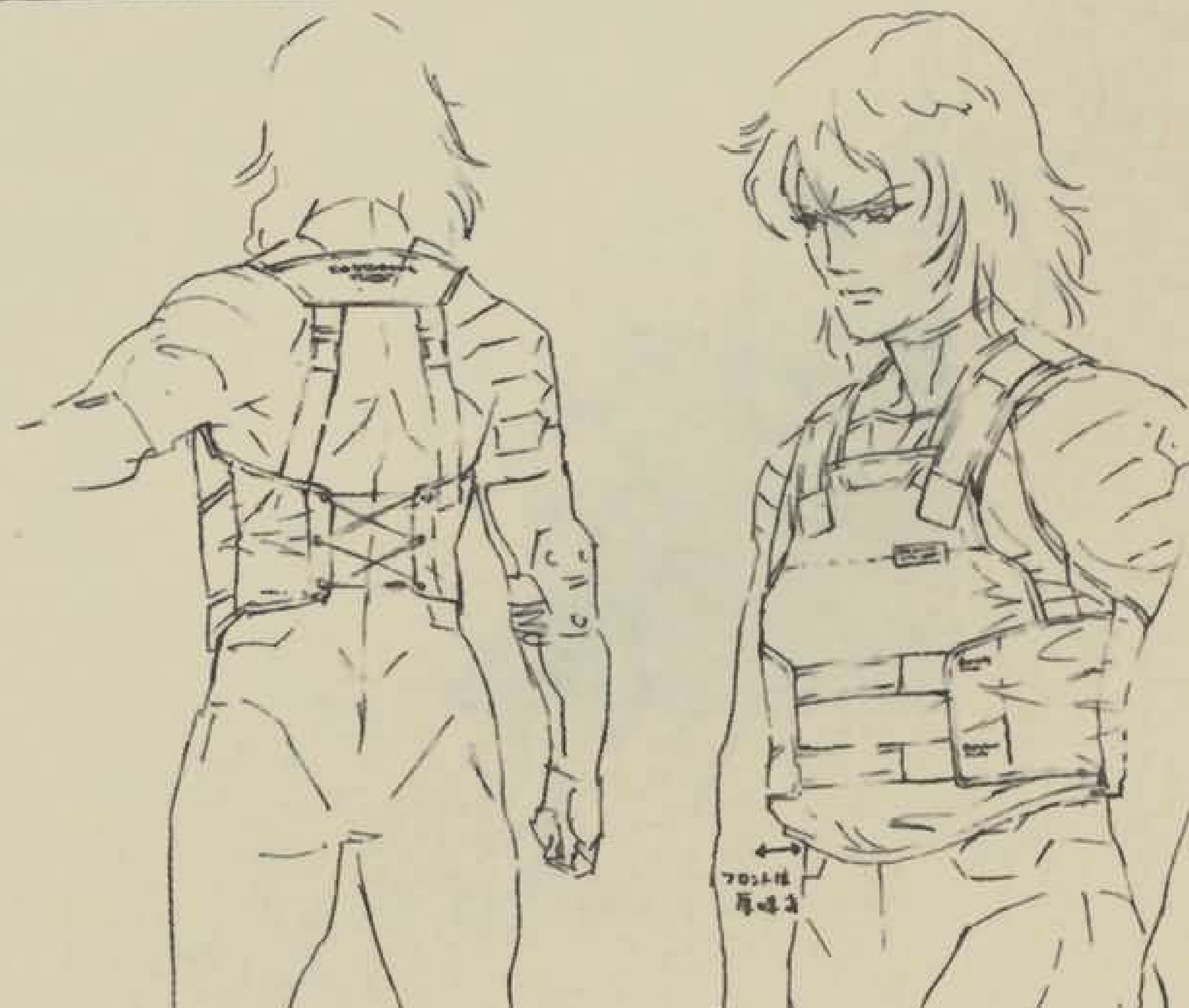
Raiden


アミパターン


足のうら
パンティーライン すける.
どっちにしようかな？

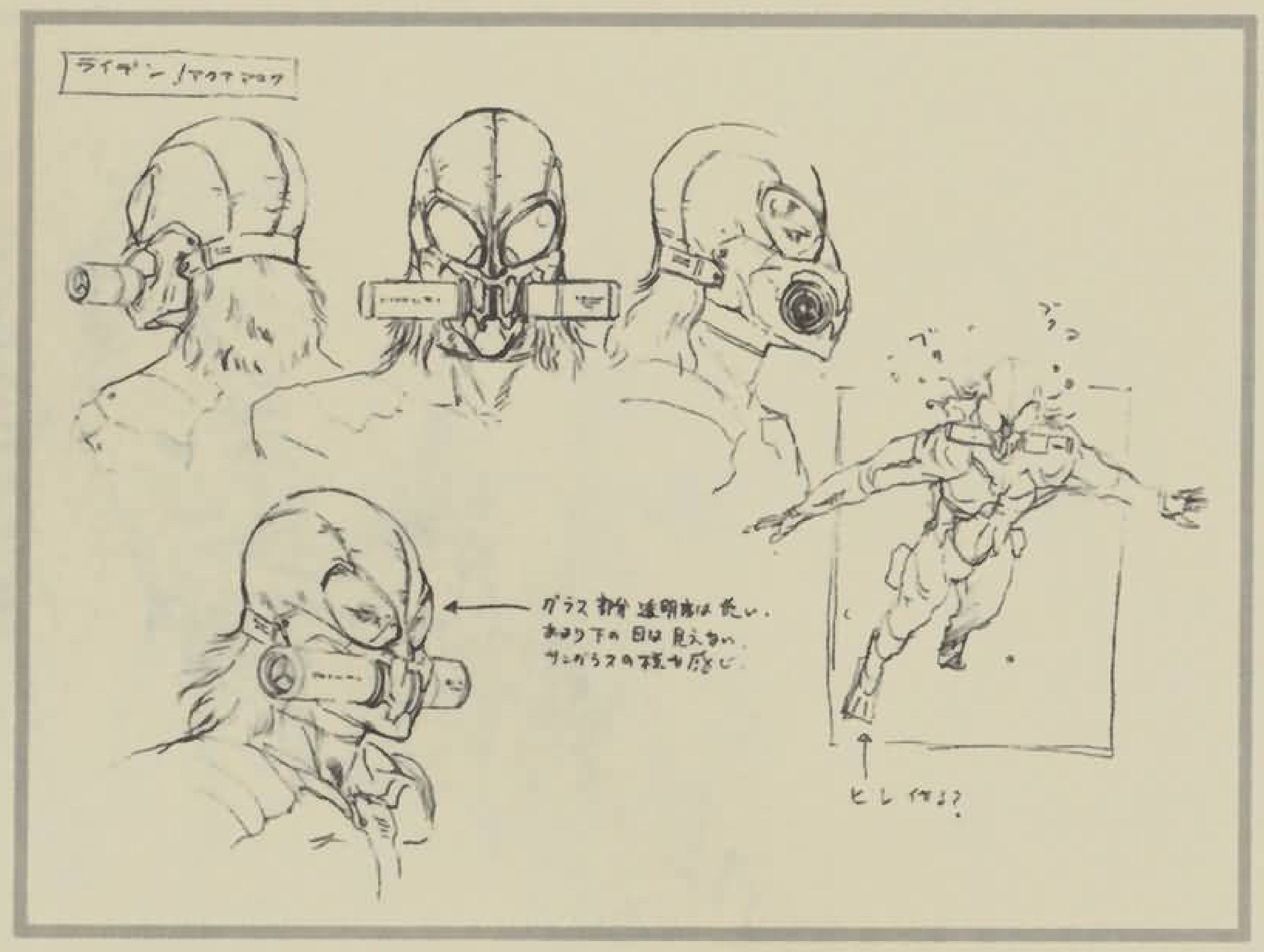



め・大きめ
くち・ちっちゃめ
まつげ・こいめ
みけんにシワ
RAIDEN

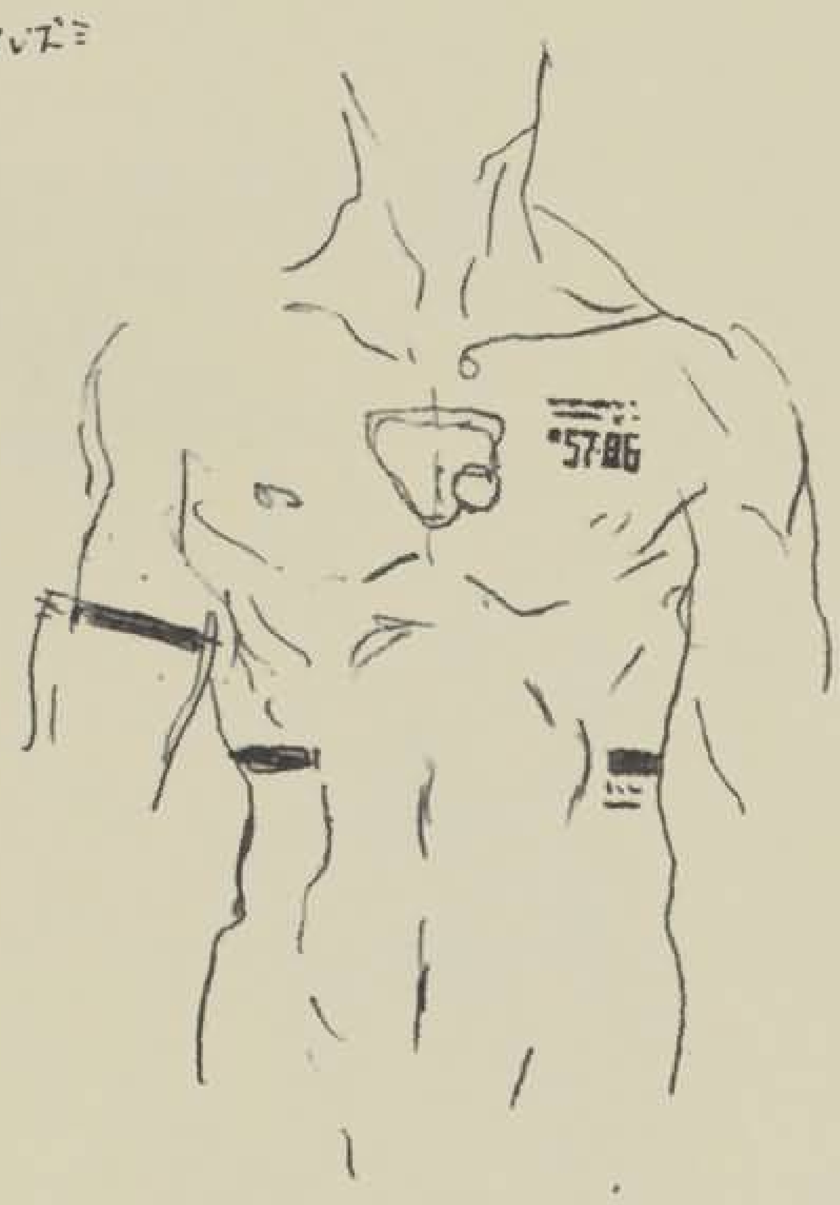

ライデン ボディーアーマー

CHARACTERS
キャラクター設定



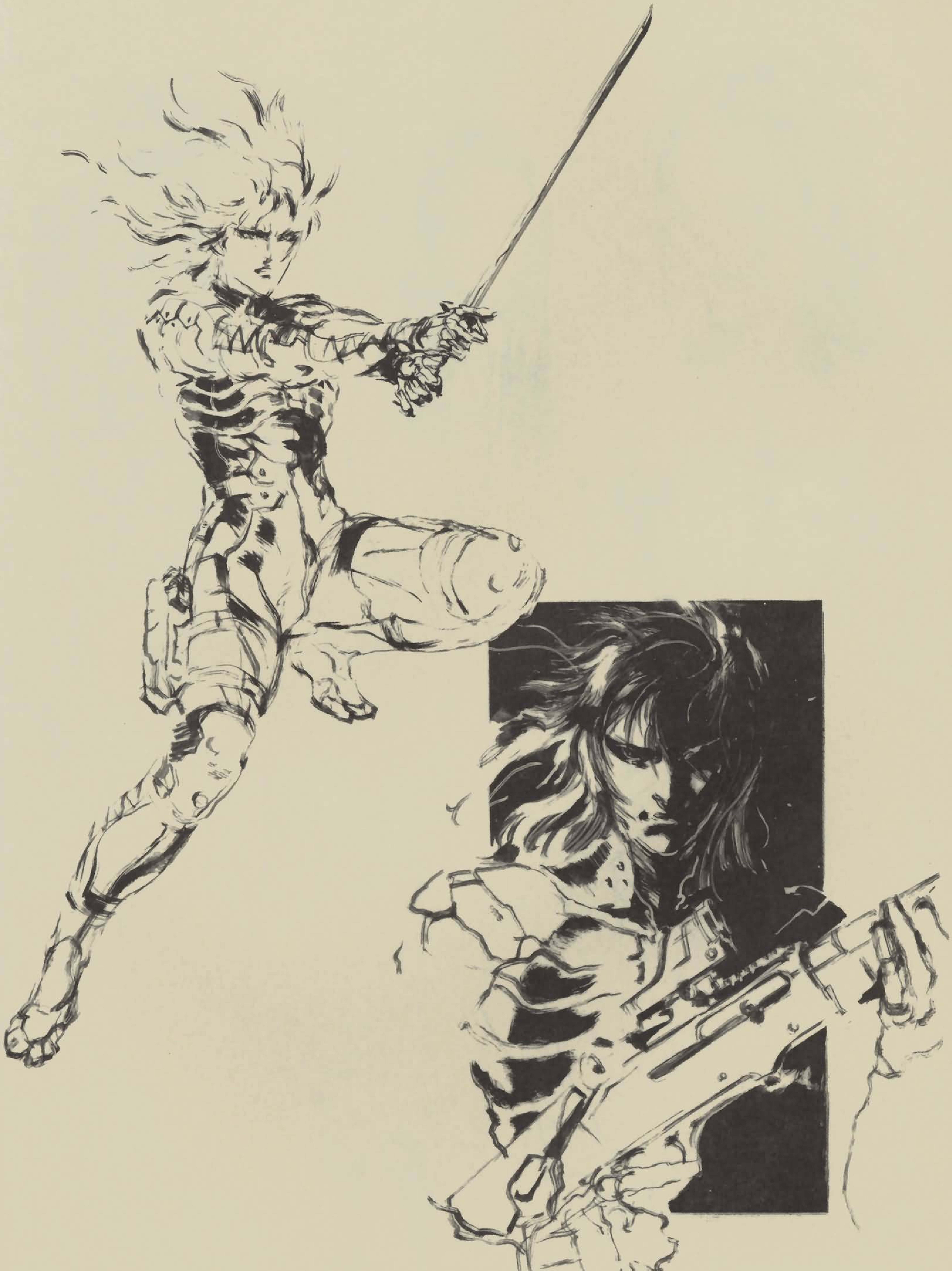












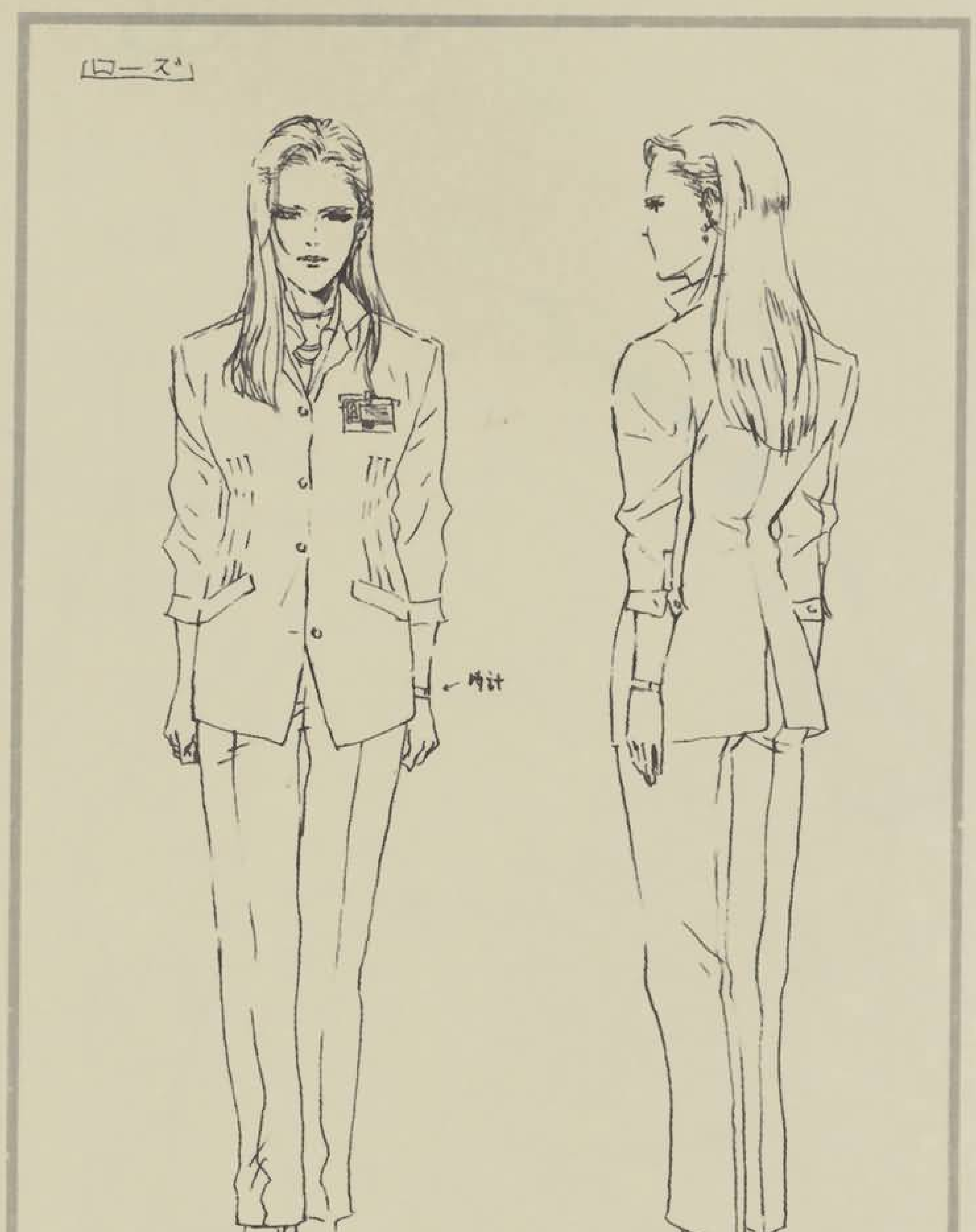




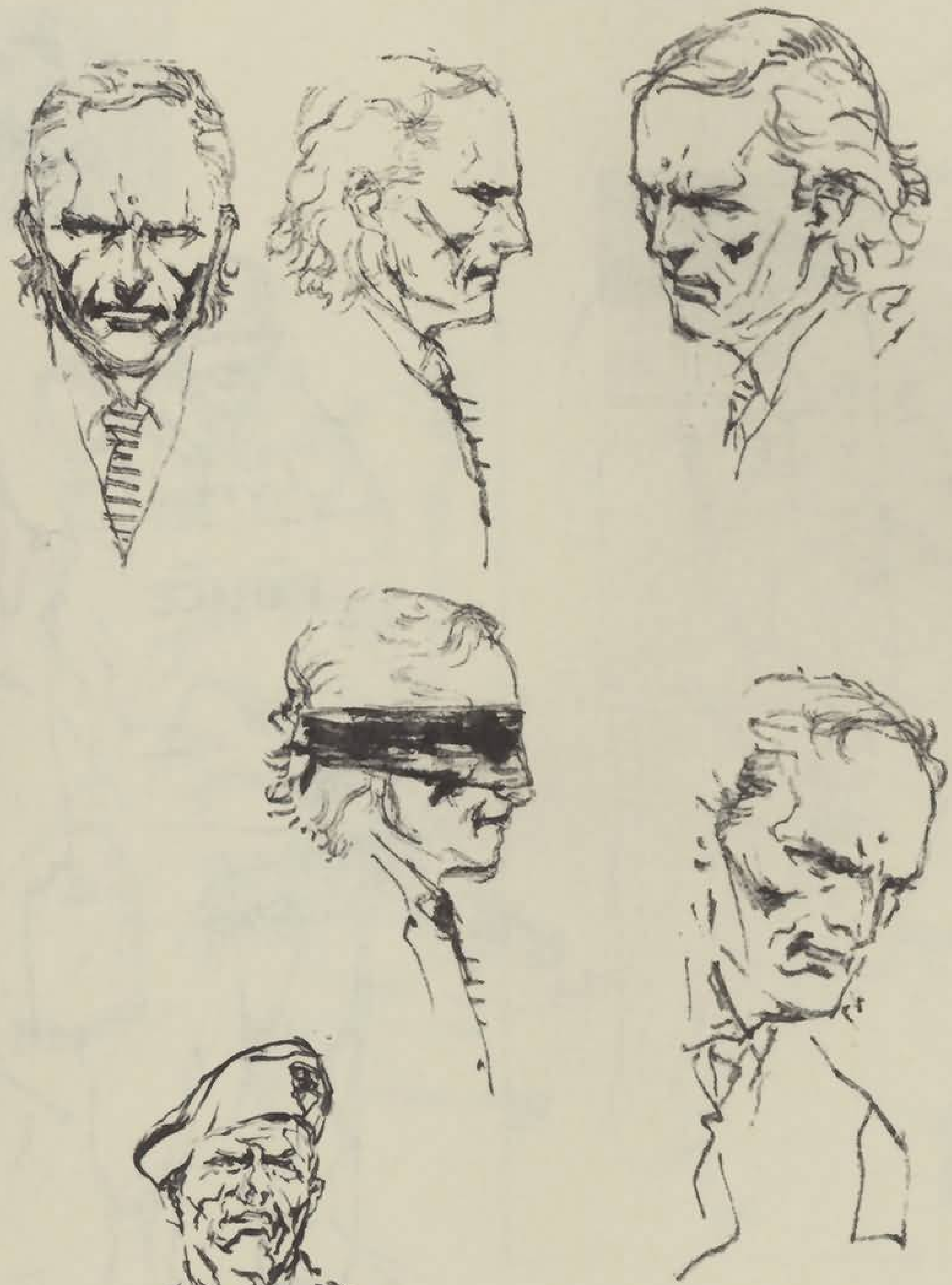




Rosemary





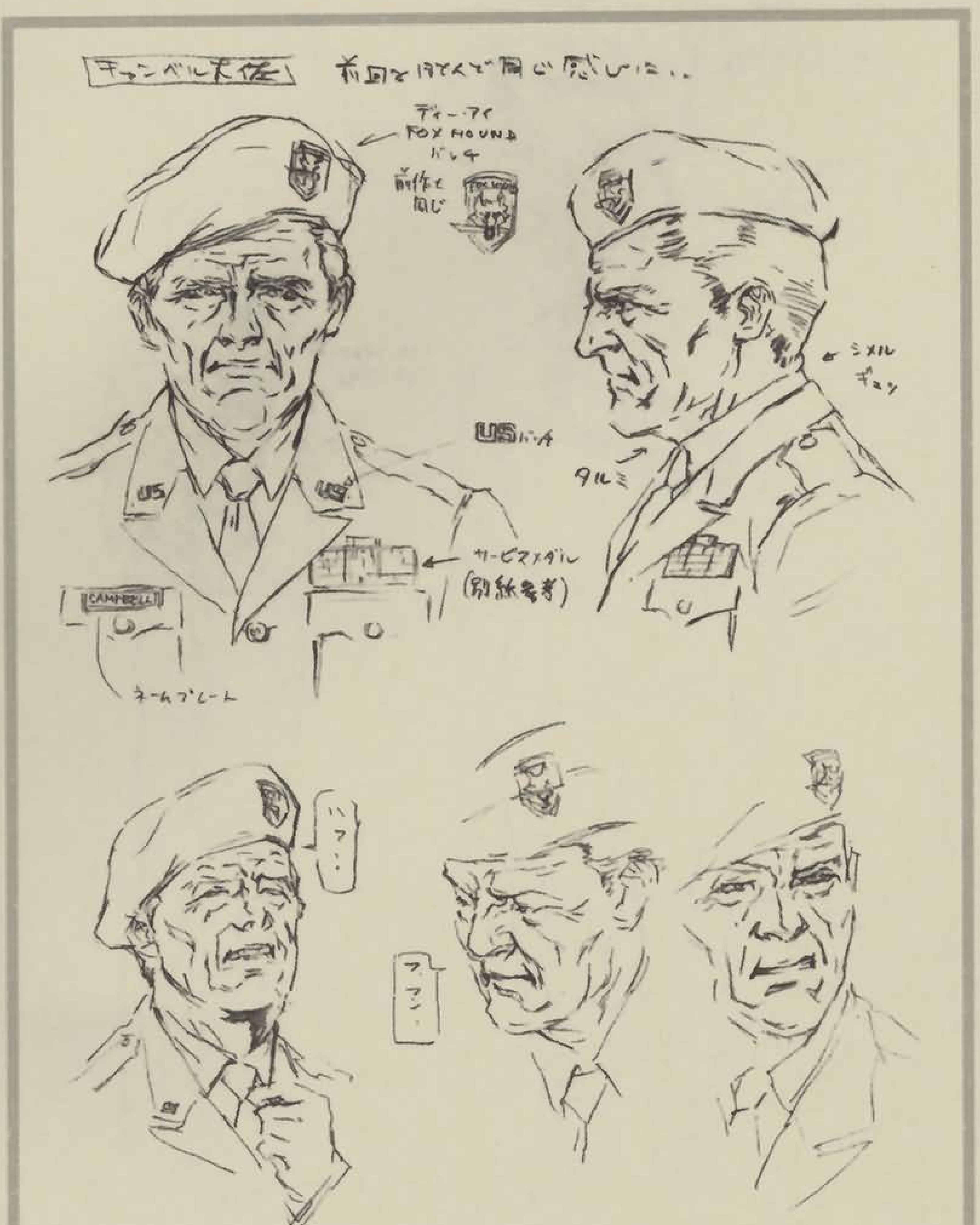




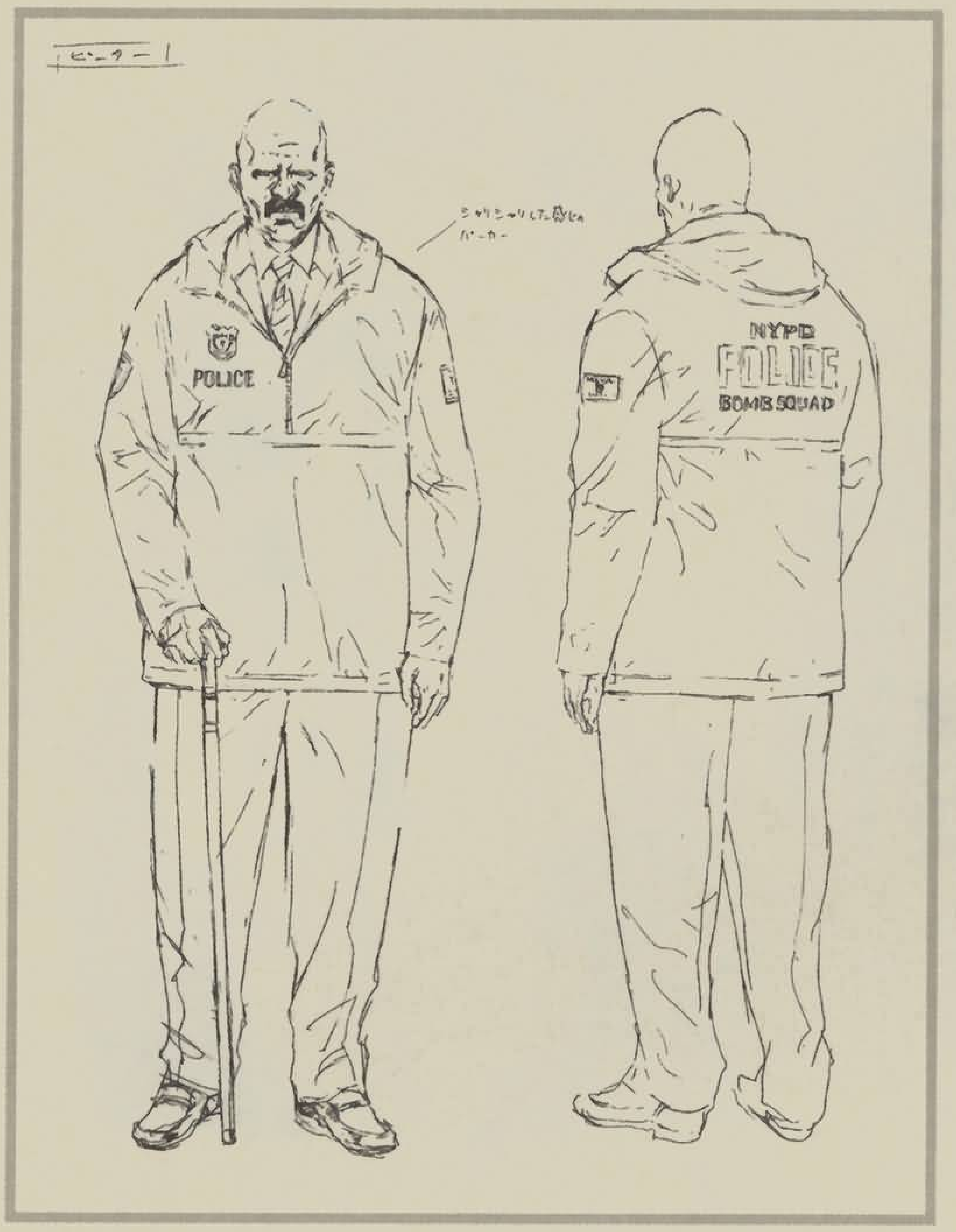
Richard Ames

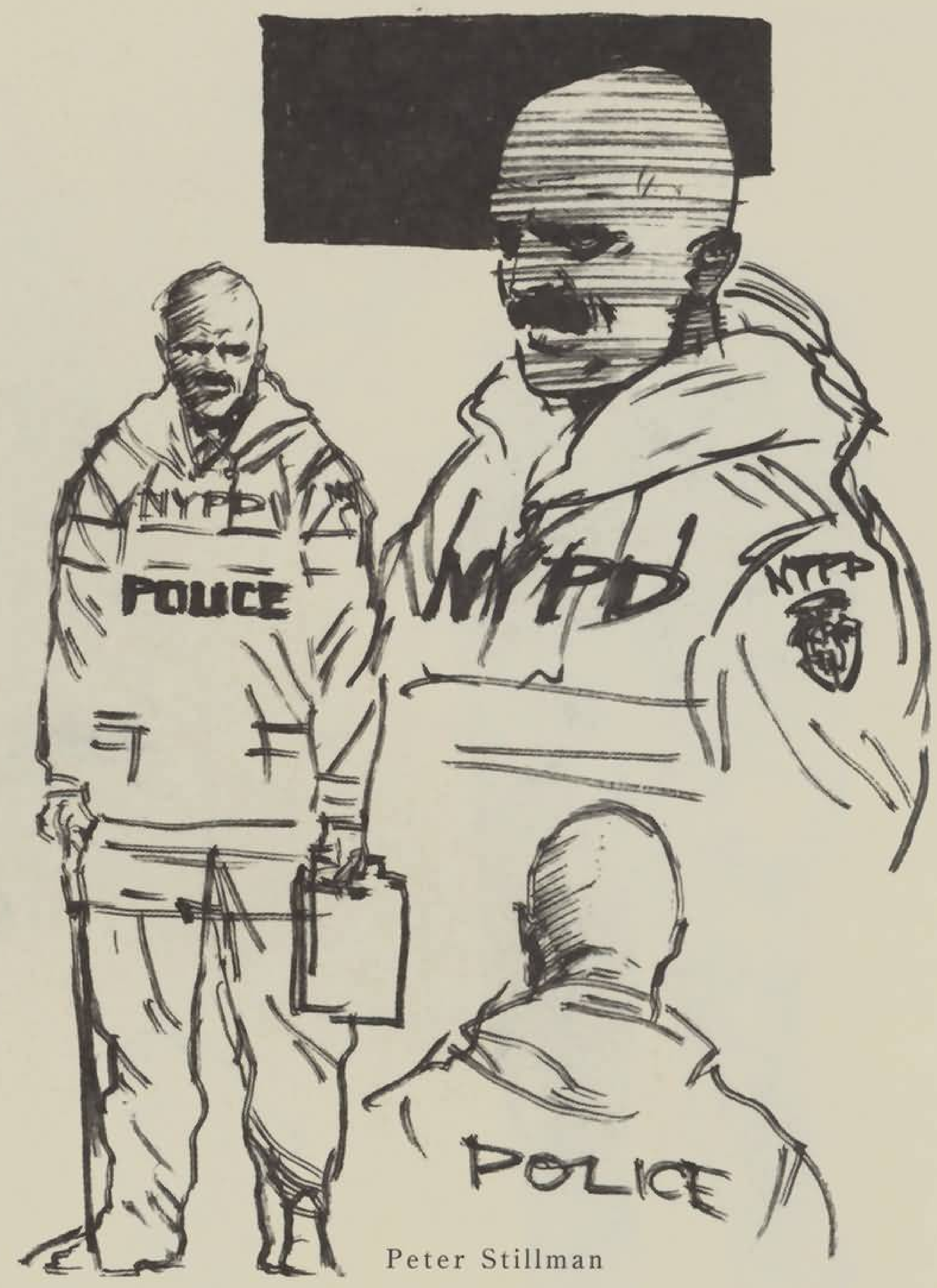


Colonel



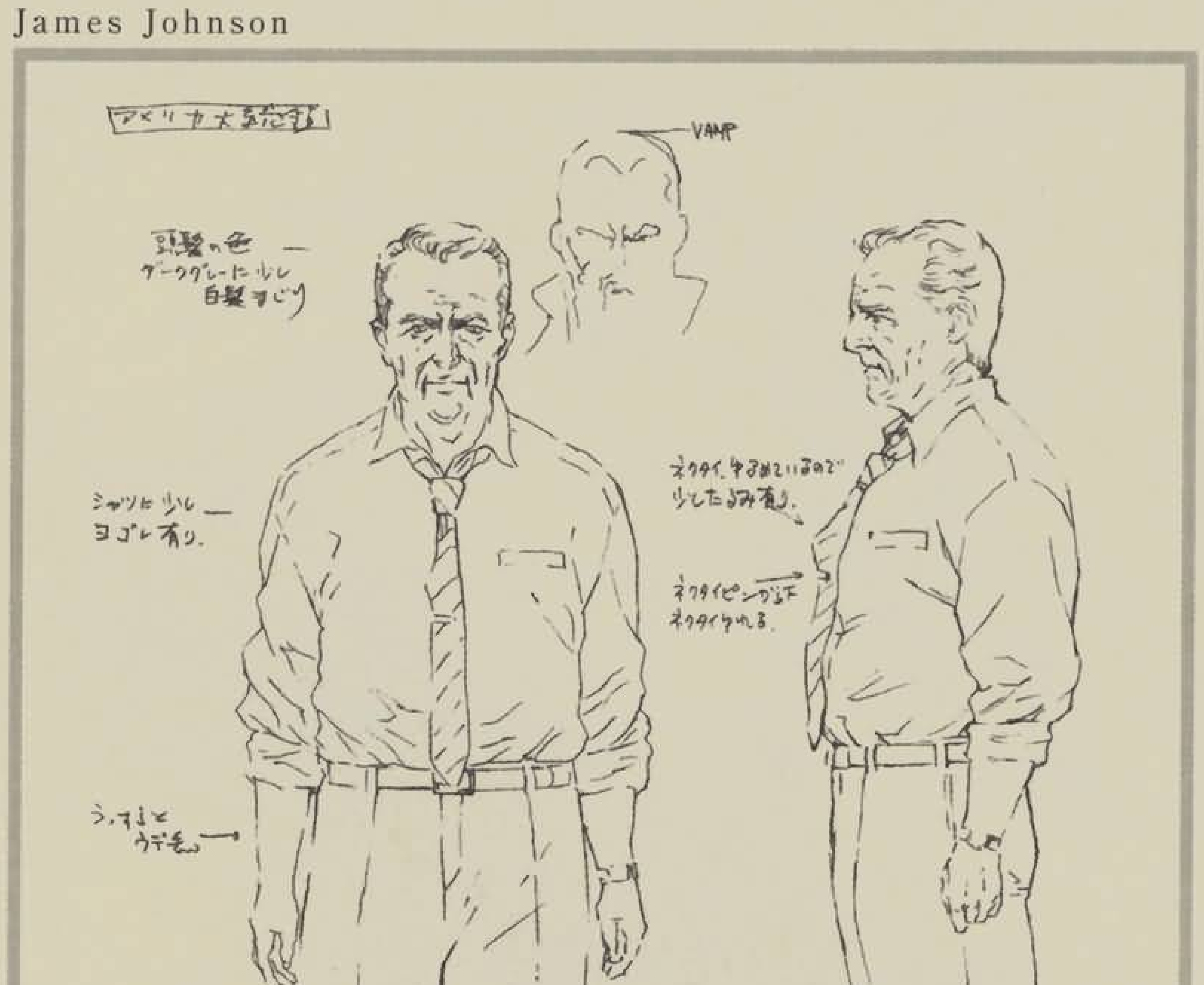
CHARACTERS
キャラクター設定





Peter Stillman

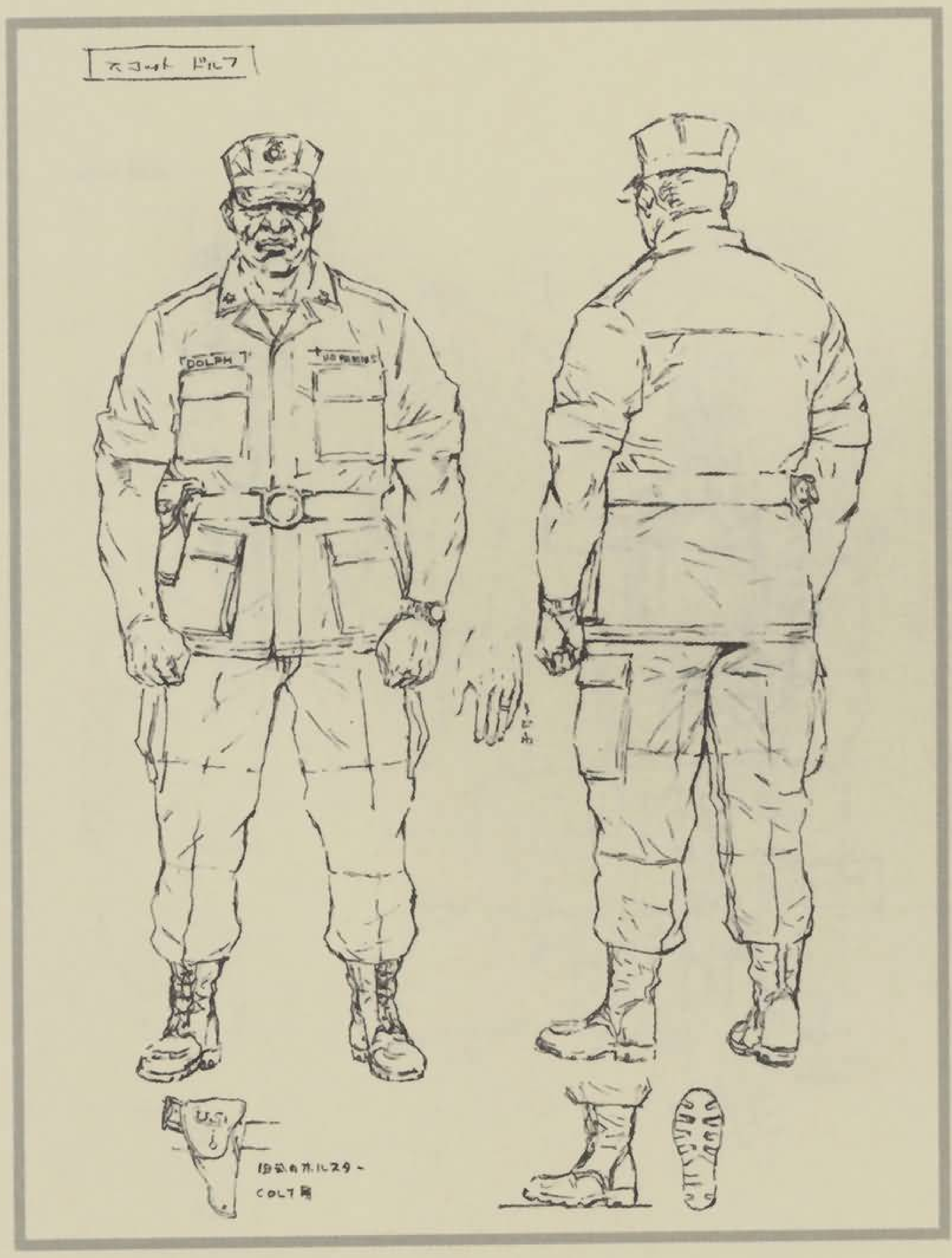
James Johnson







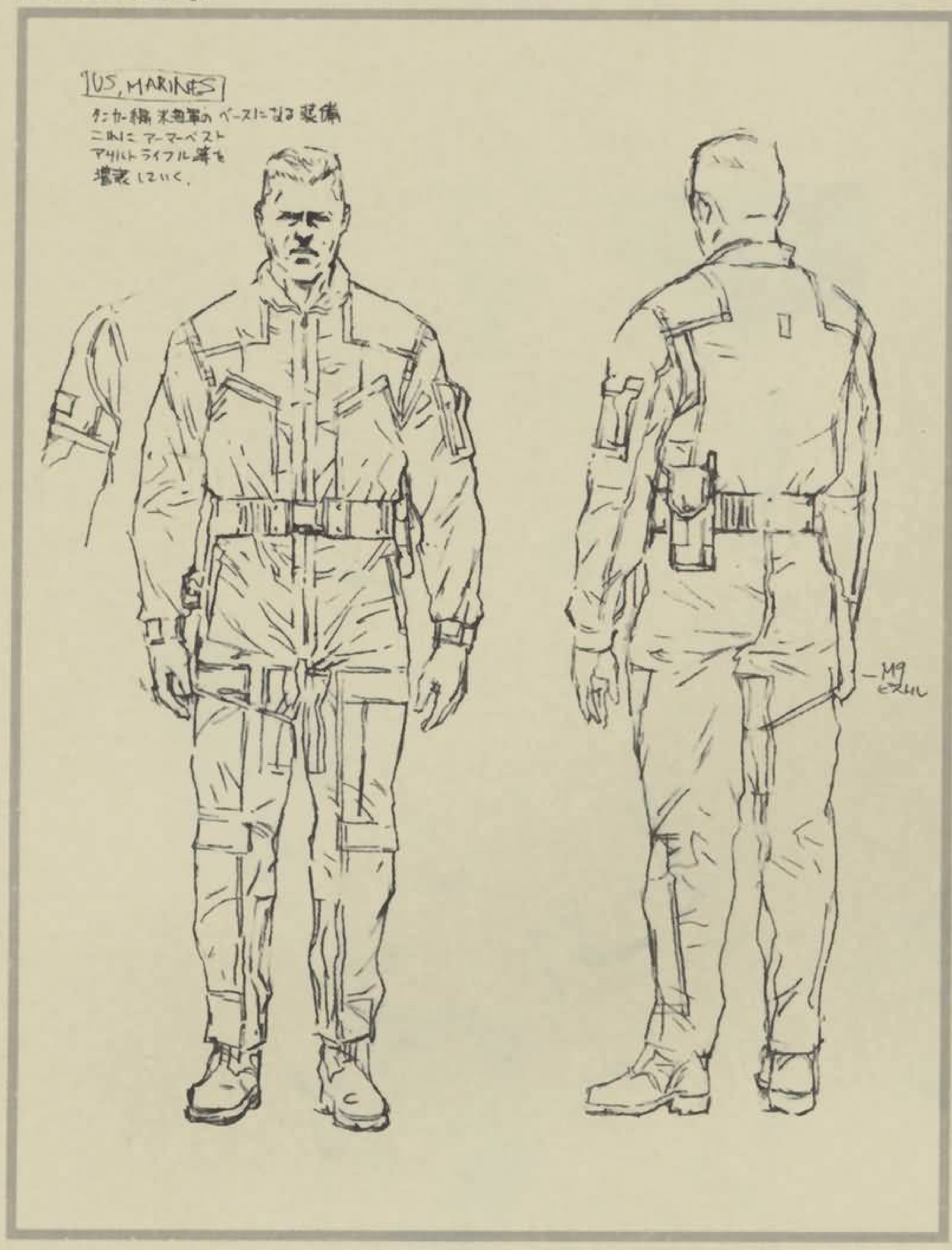


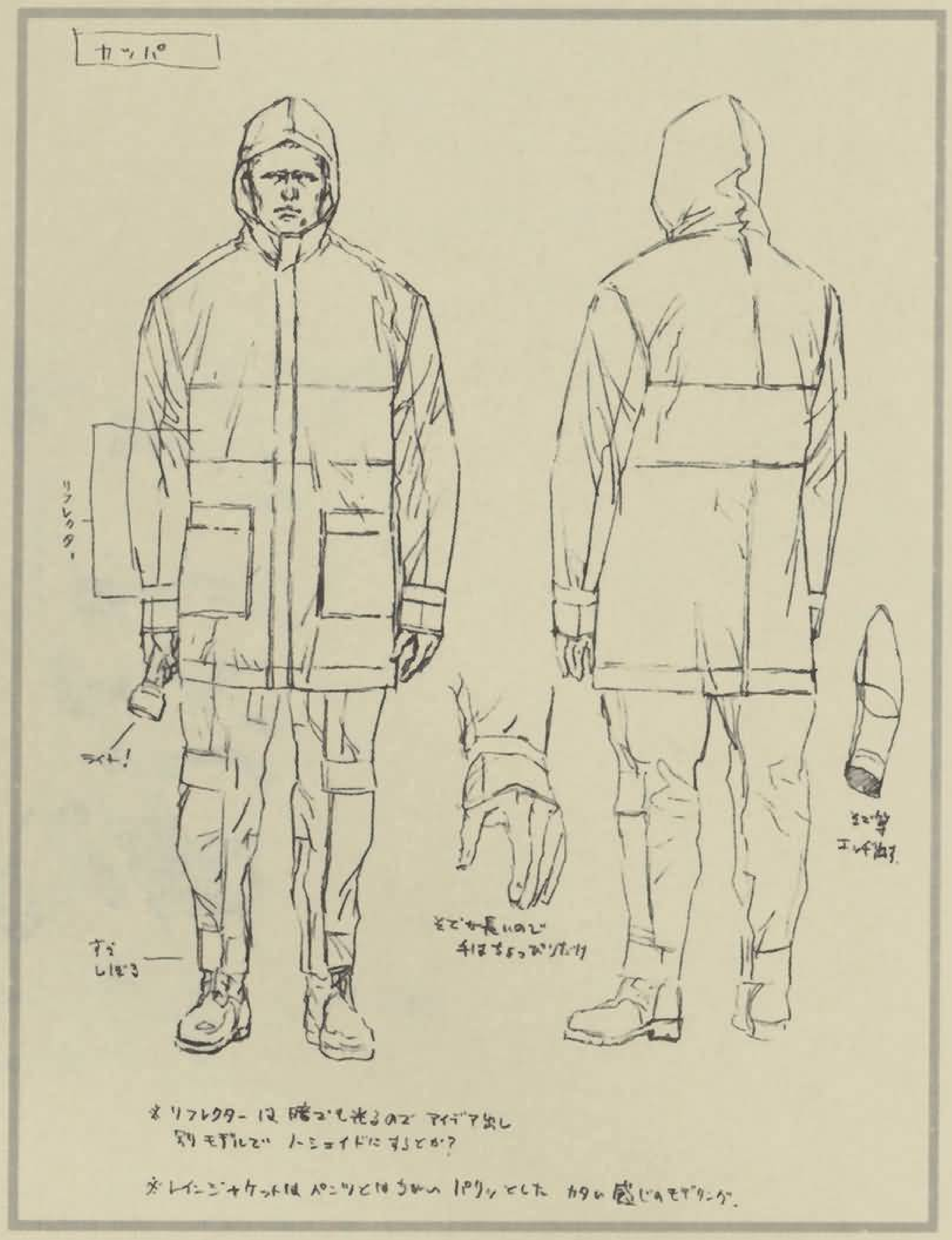


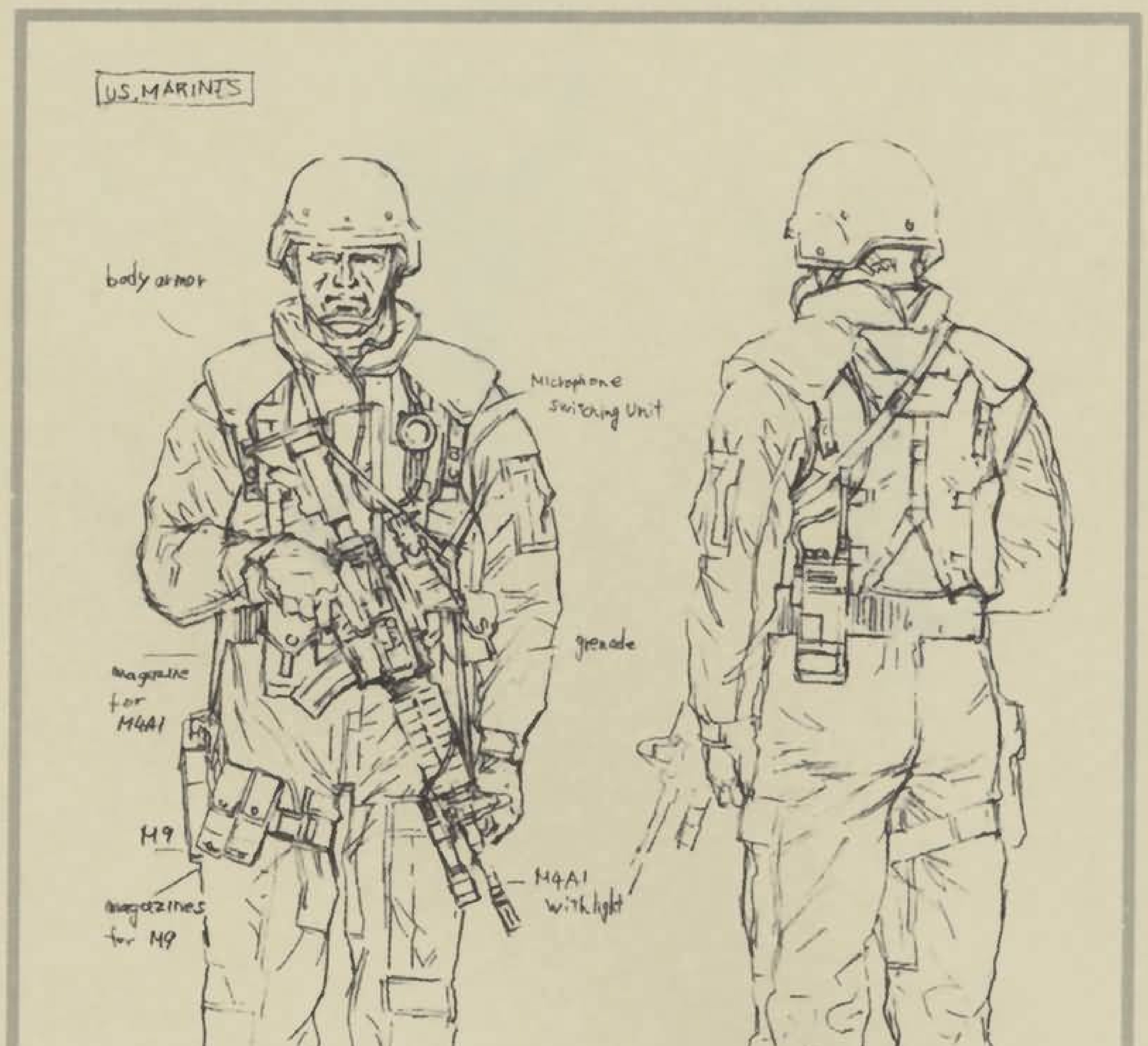
Scott Dolph

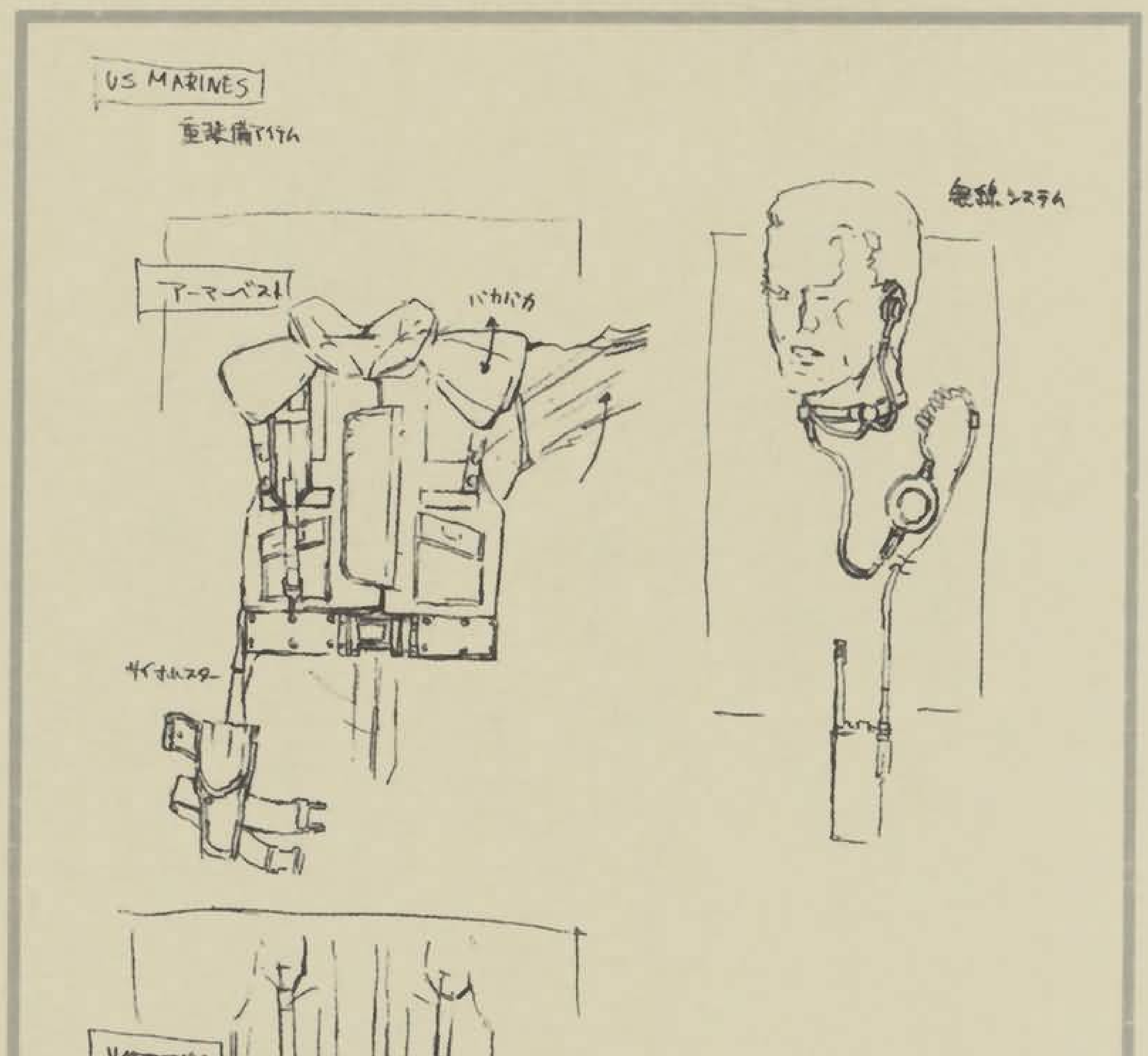
CHARACTERS
キャラクター設定

Marine Corps













Sergei Gurlukovich



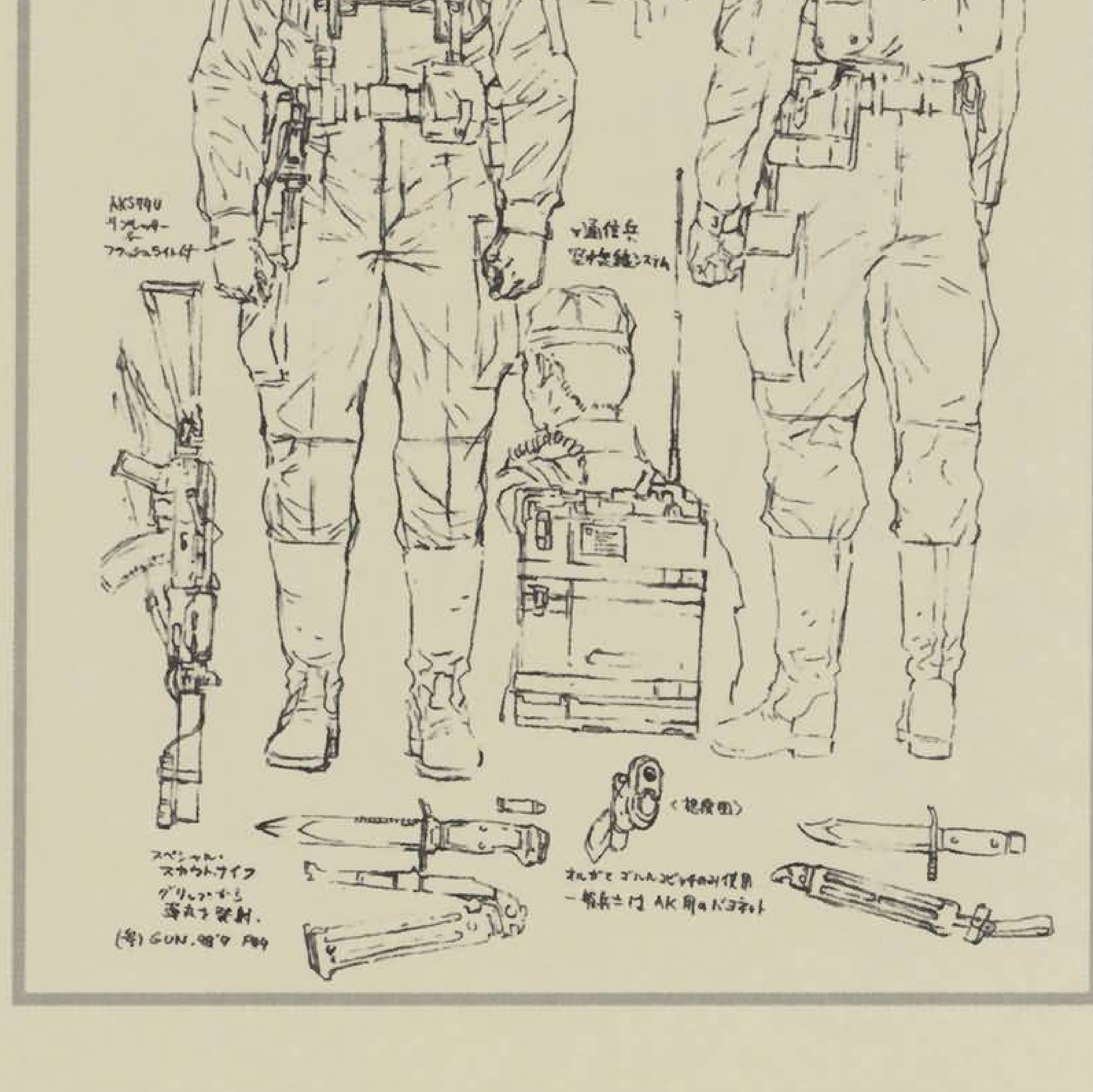




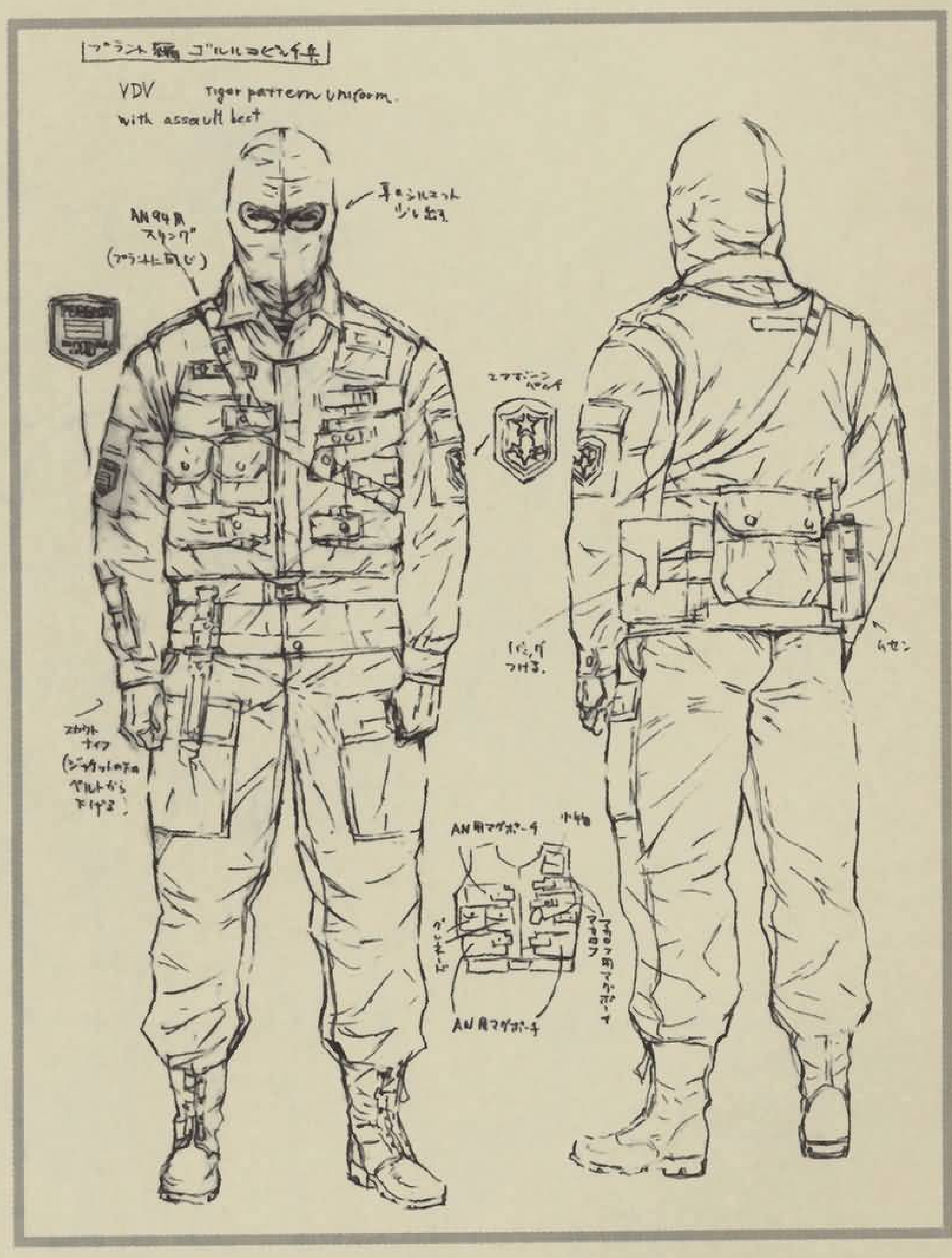
Gurlukovich Soldiers



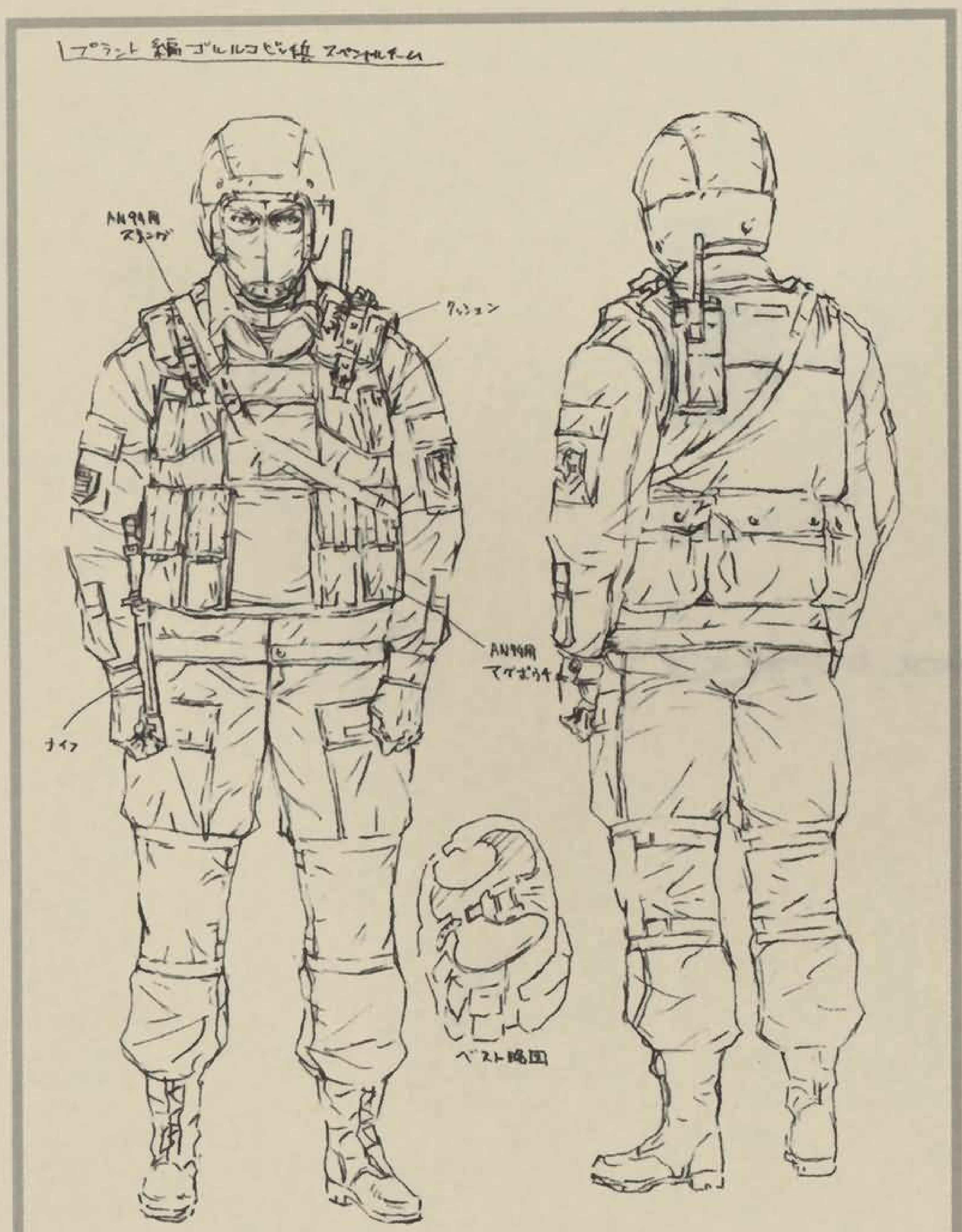








プラント編 ゴルルコビッチ兵
VDV tiger pattern uniform.
with assault belt
AN94用
スリング
(プラントと同じ)



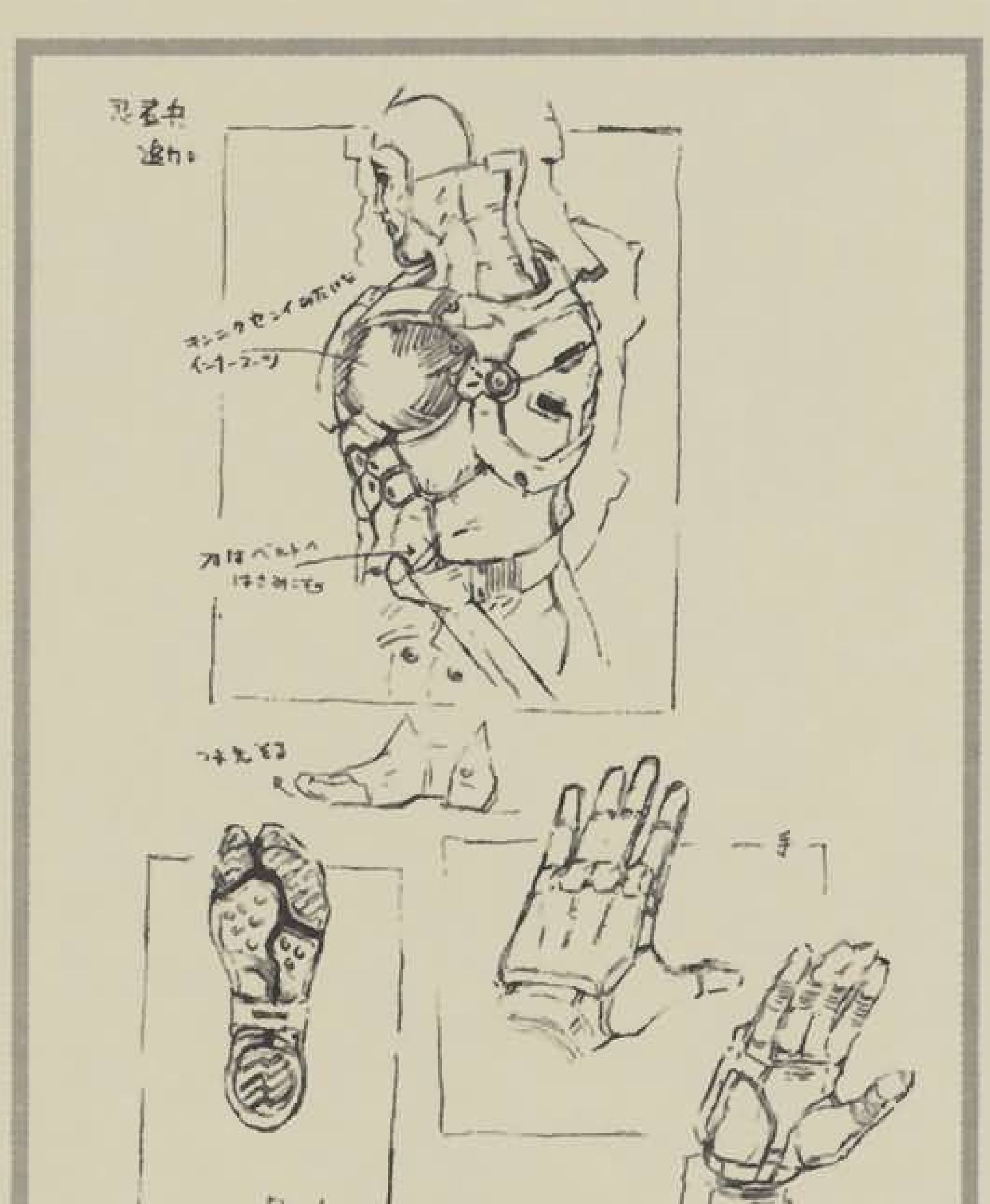
プラント編 ゴルルコビッチ兵 スペシャルチーム
AN94用
スリング
ベスト略図



ゴルルコビッチ兵
スペシャルチーム

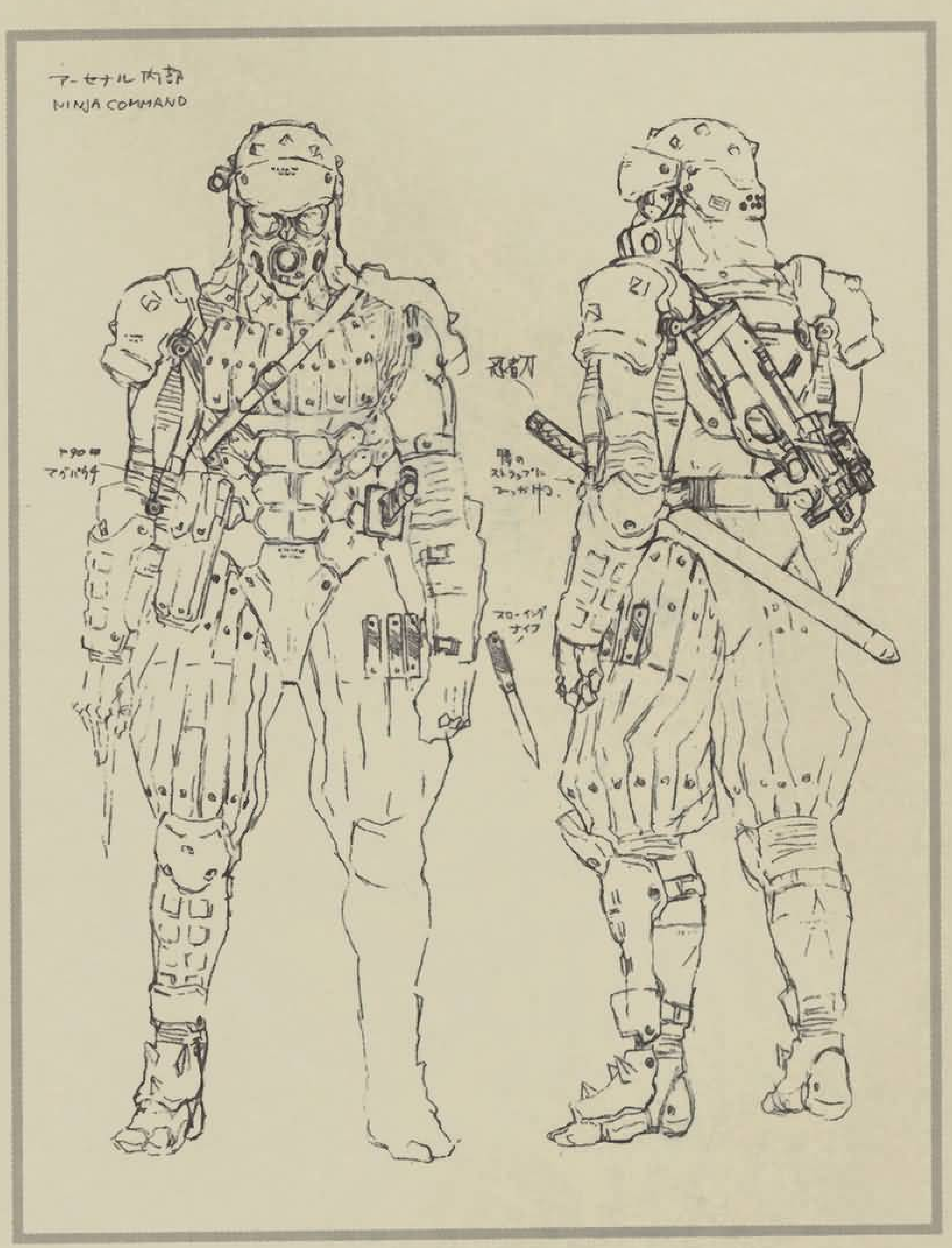
CHARACTERS
キャラクター設定



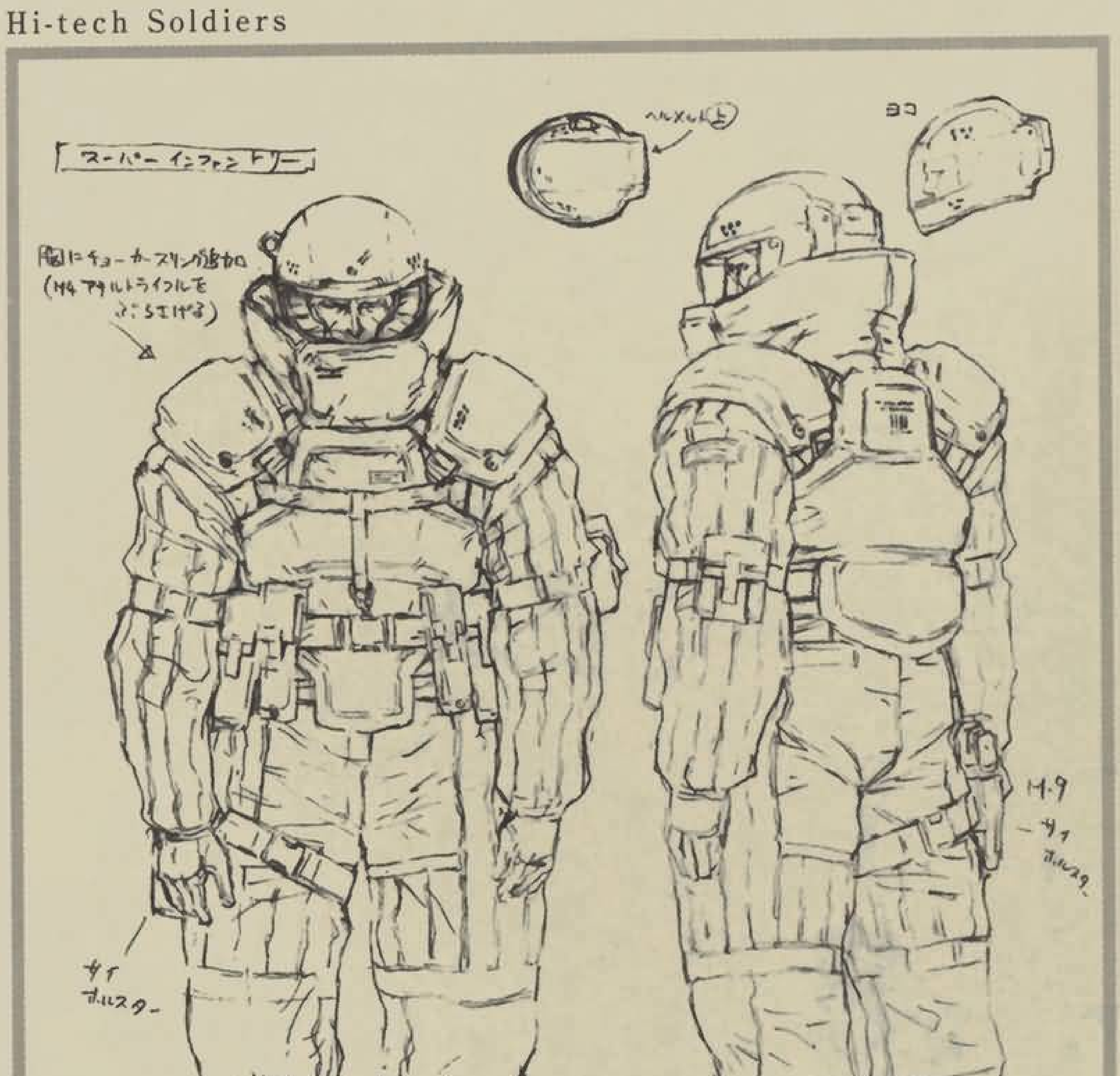


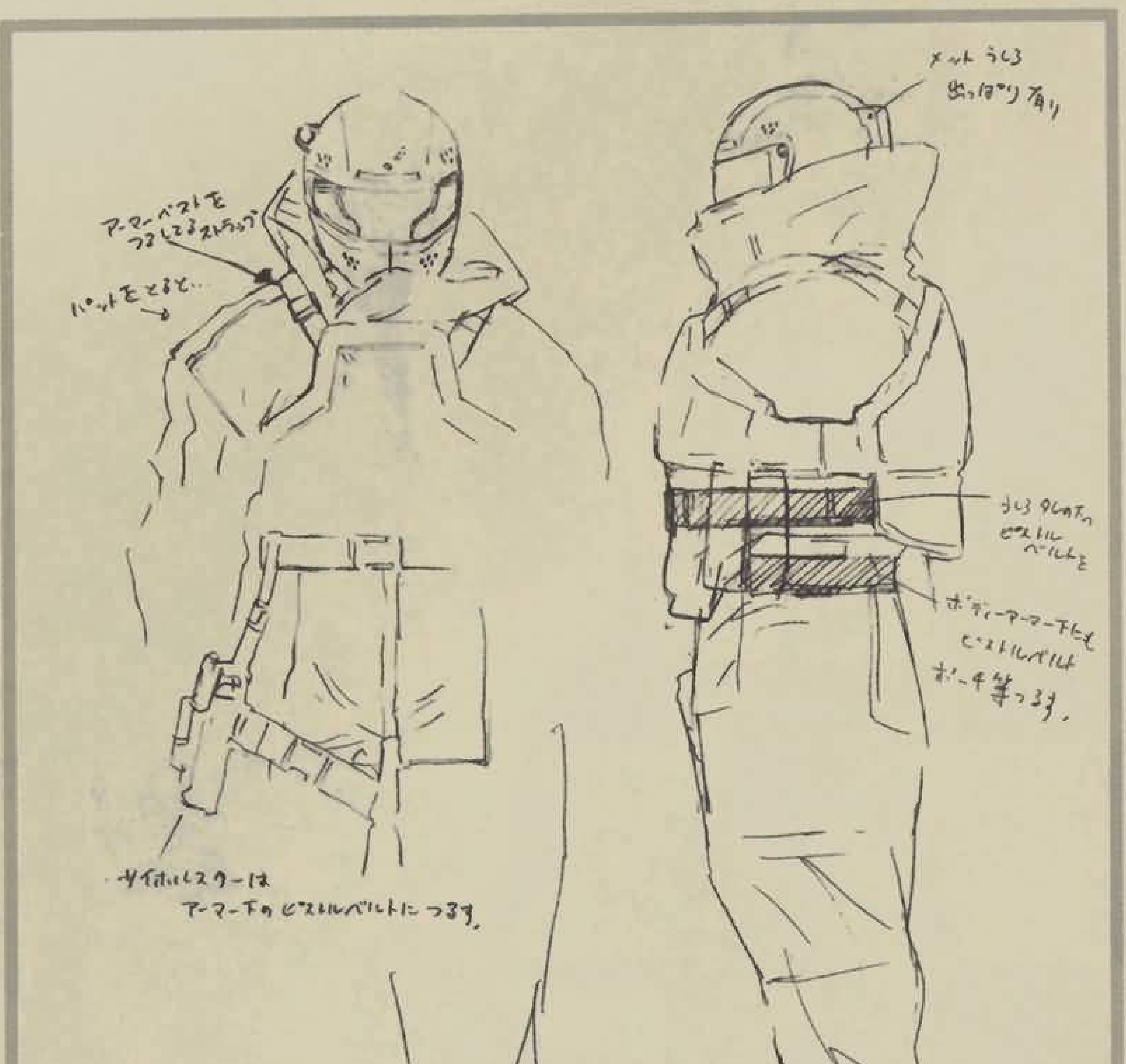
Tengu Commandos





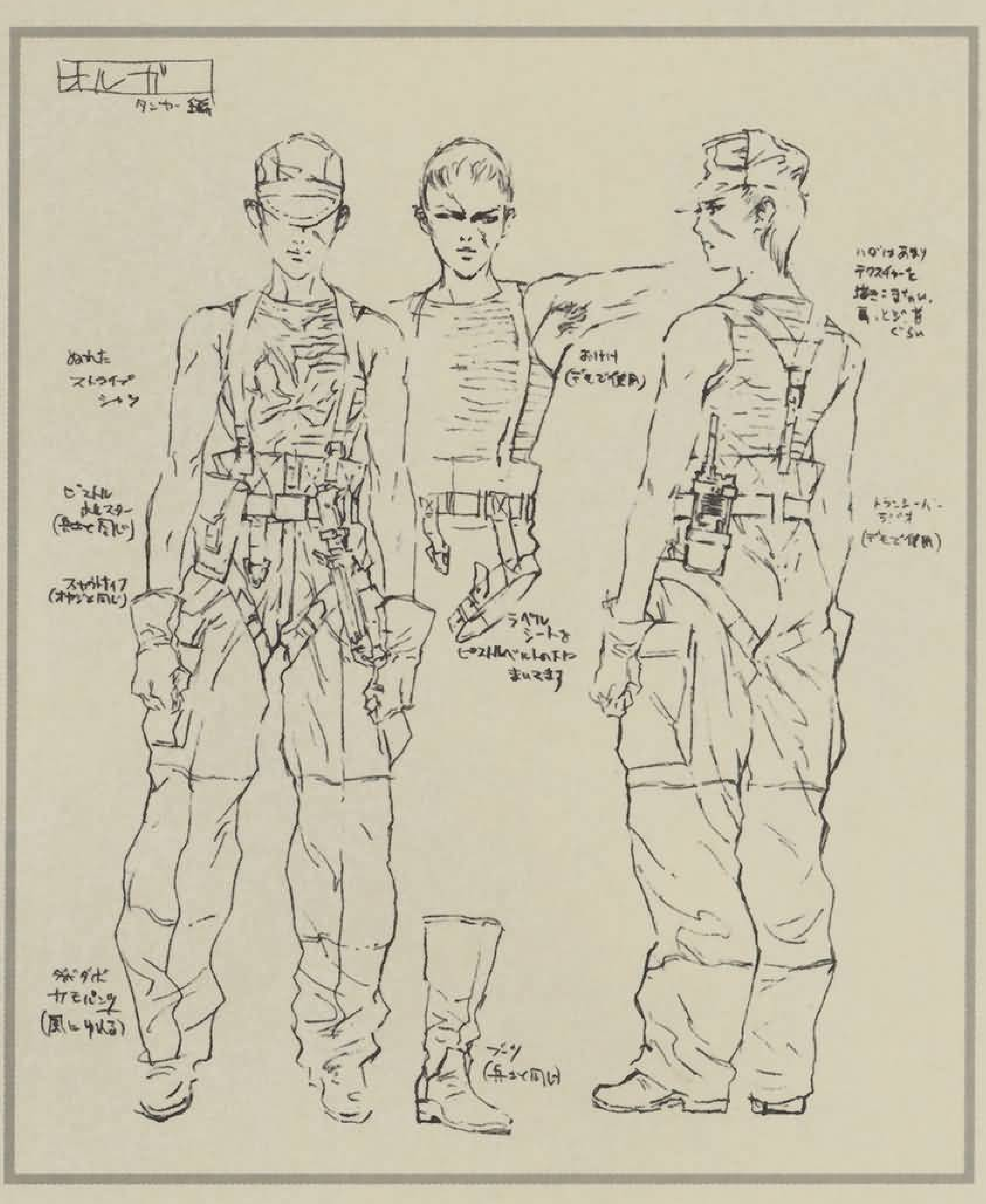
Hi-tech Soldiers





CHARACTERS
キャラクター設定

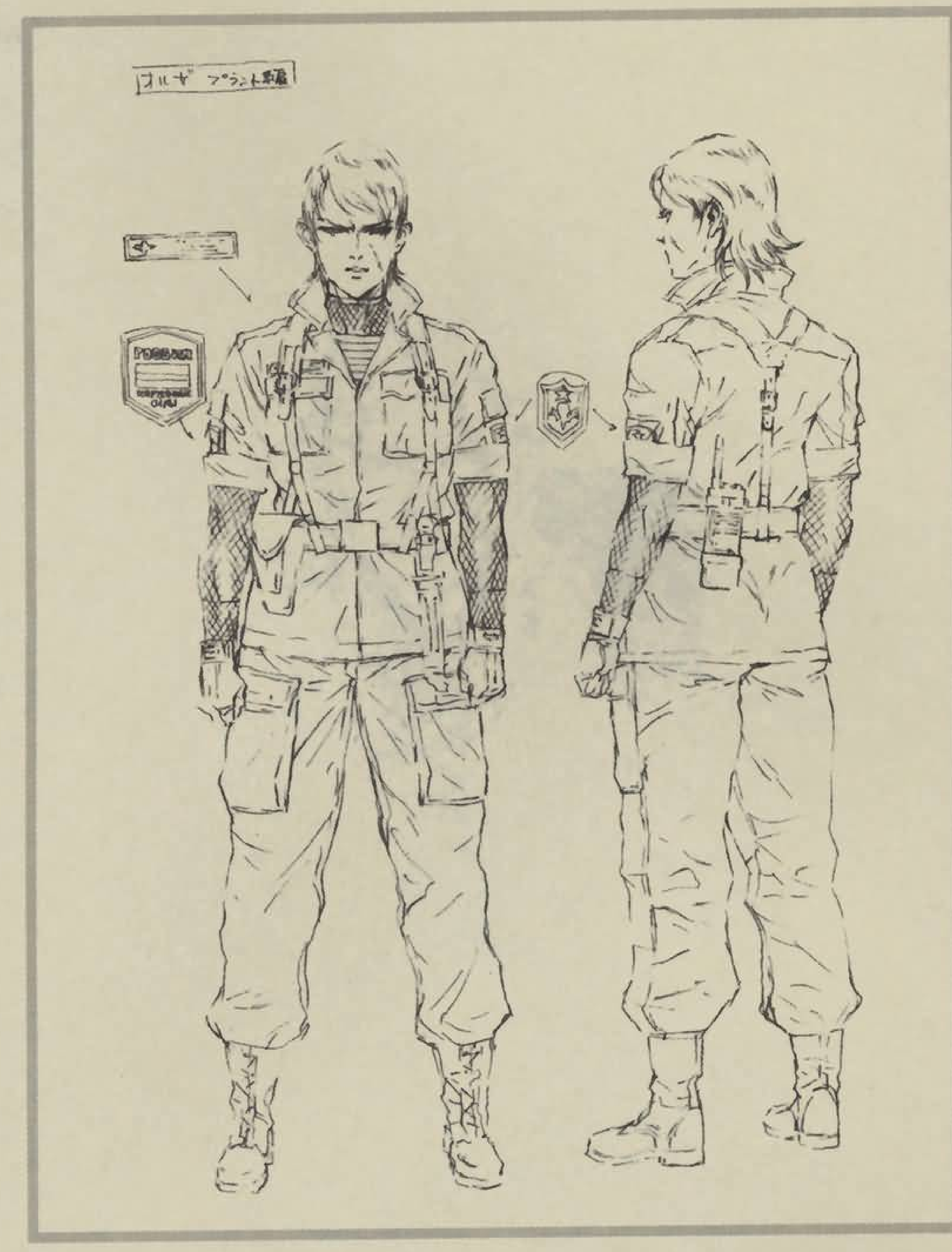


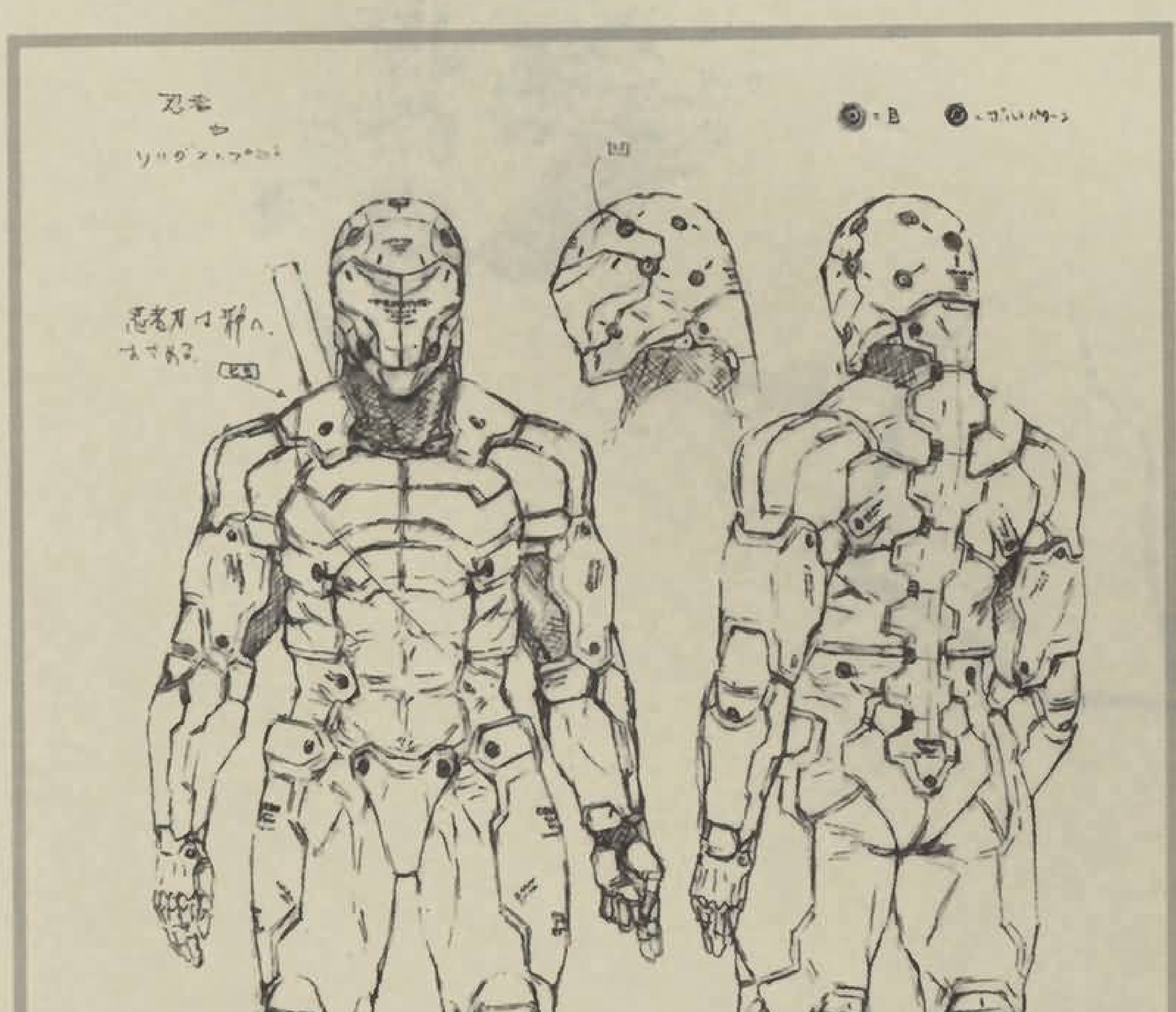


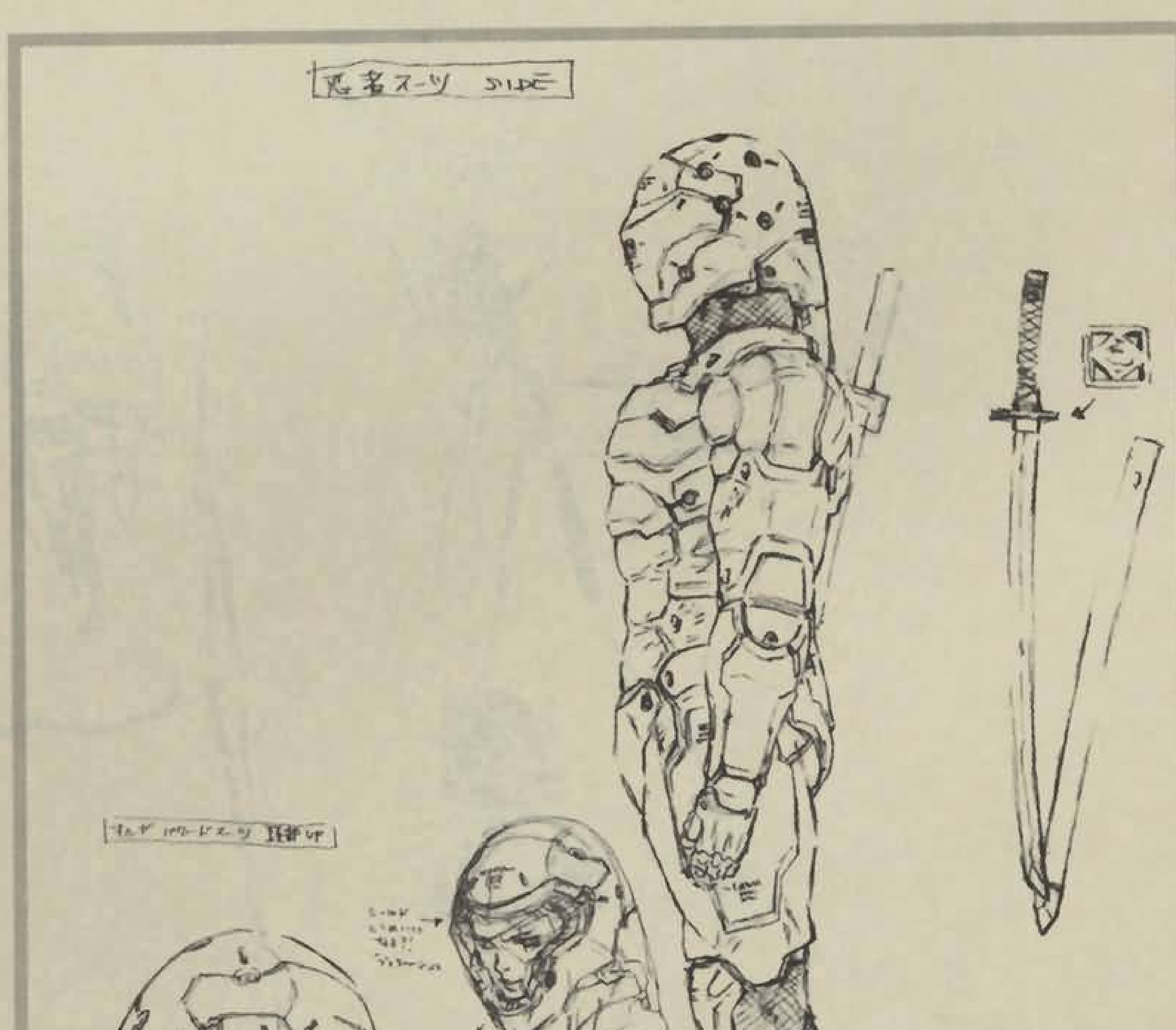


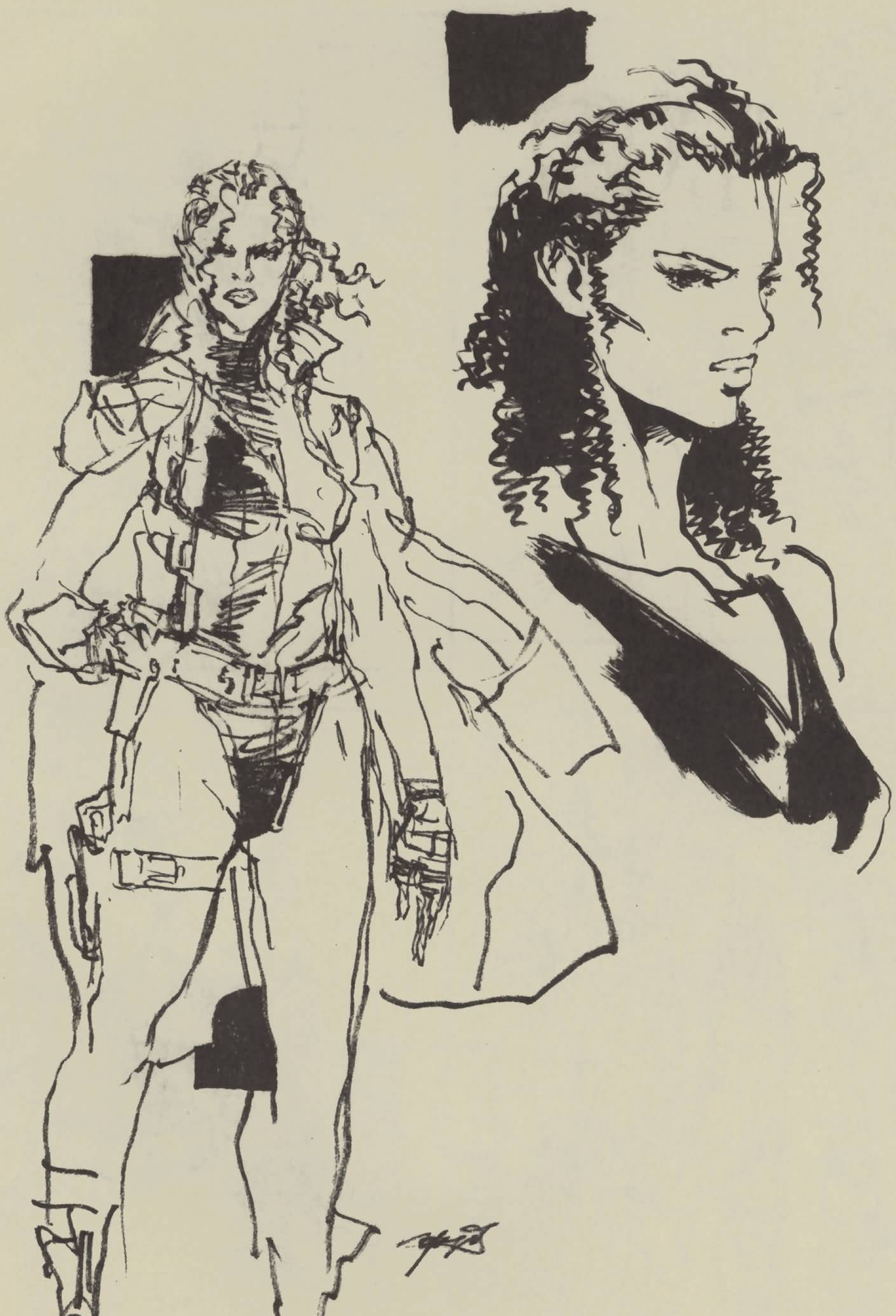
Olga Gurlukovich


オルガ 顔


オルガ プラント編

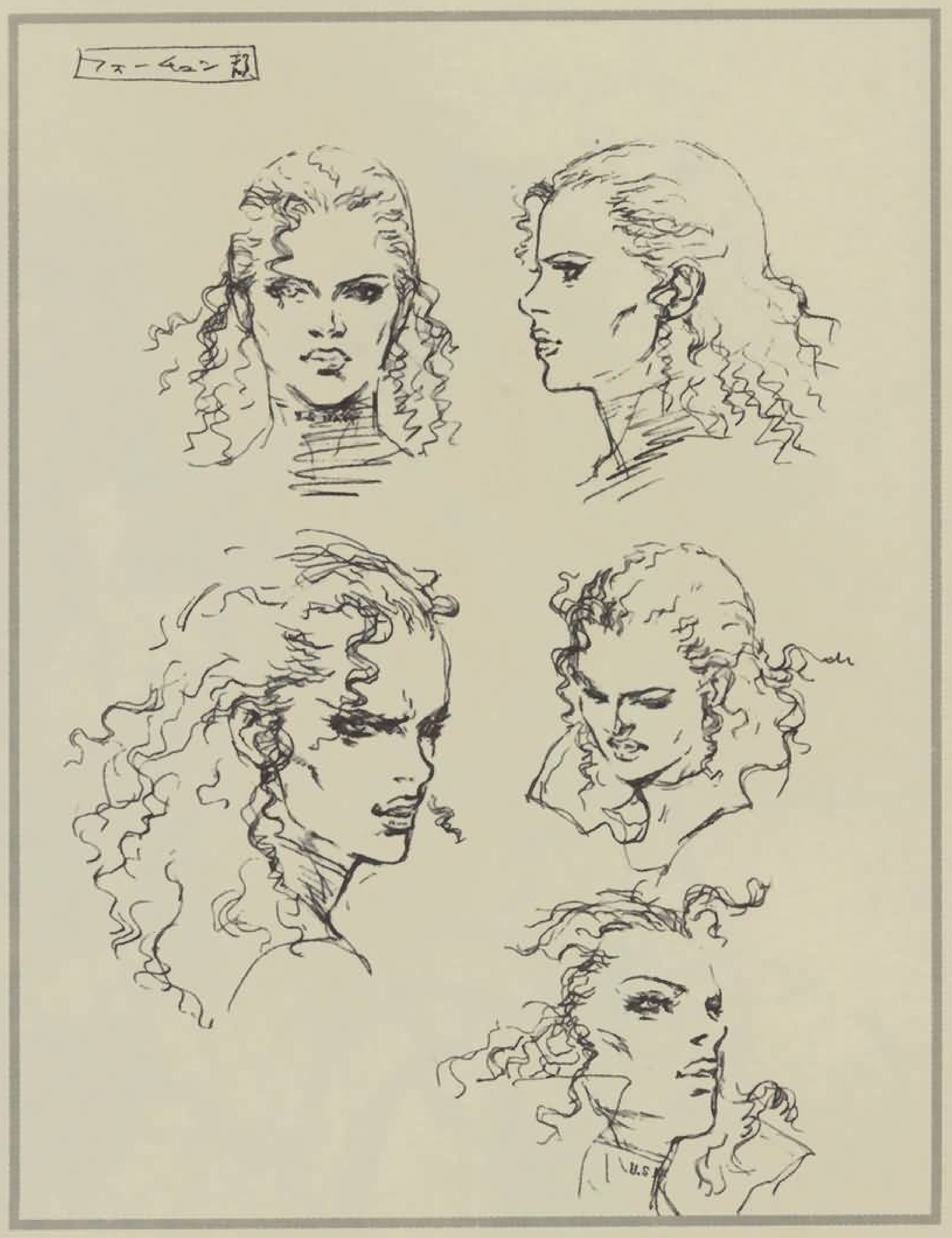



忍者スーツ SIDE

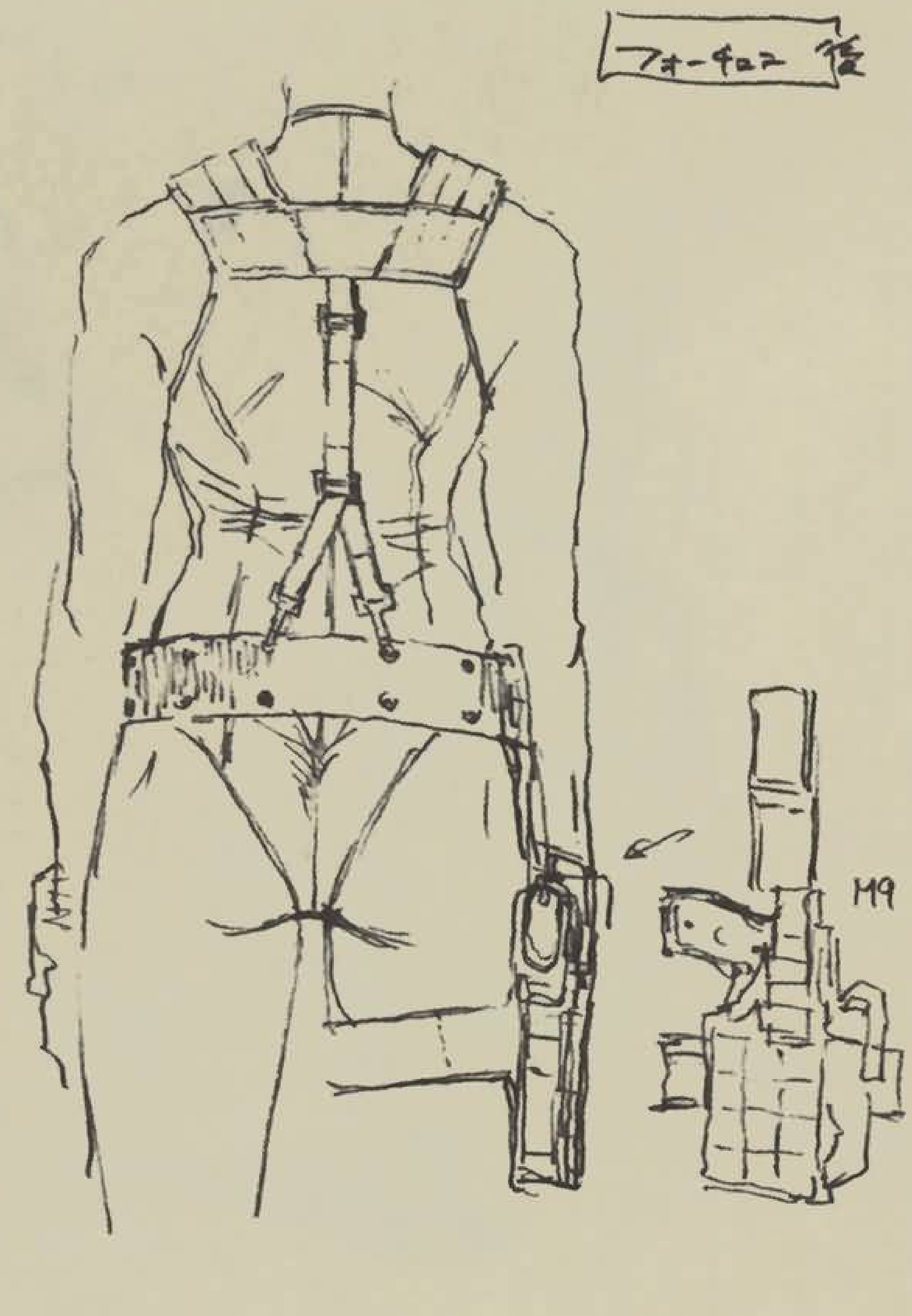


Fortune


フォーチュン

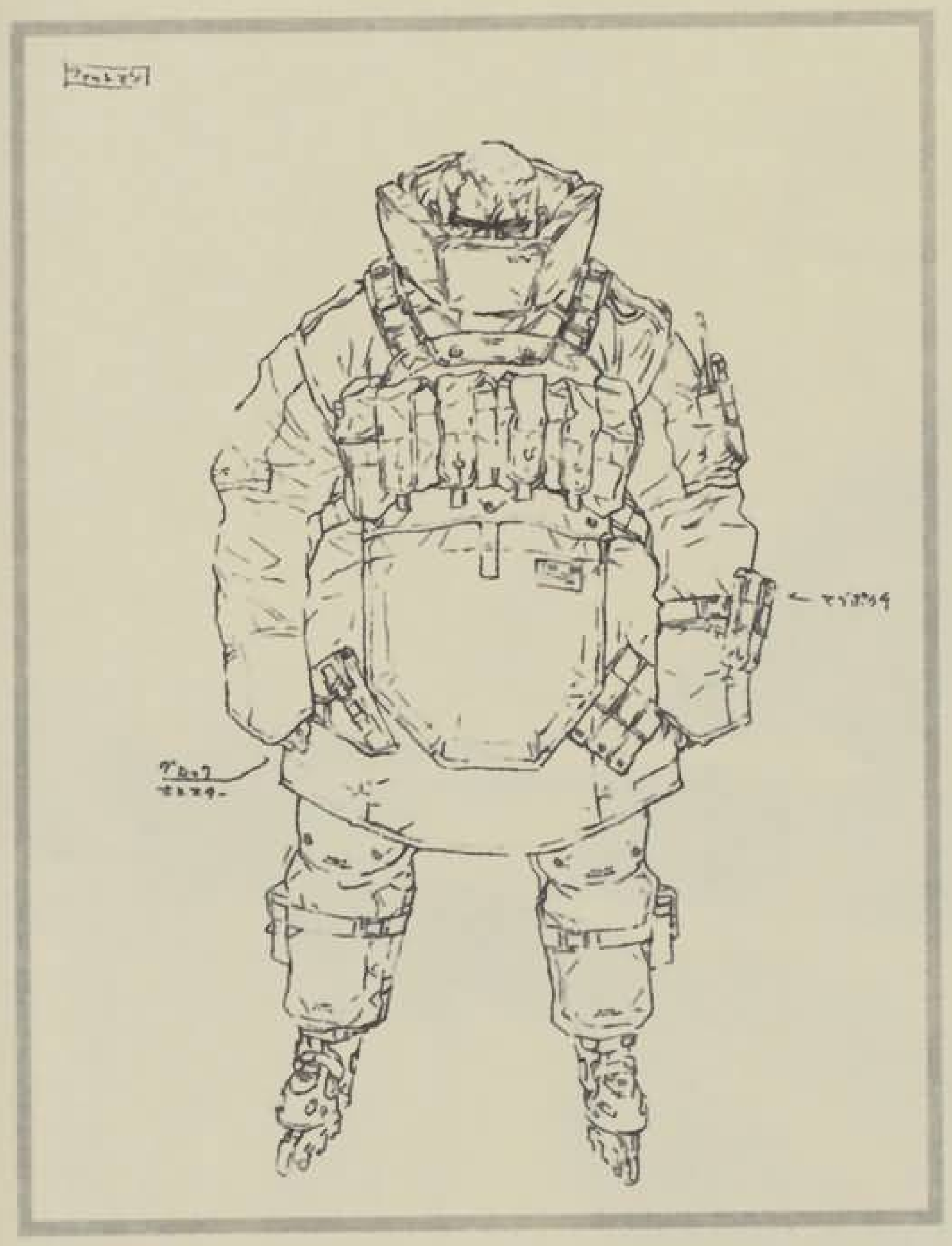

フォーチュン顔

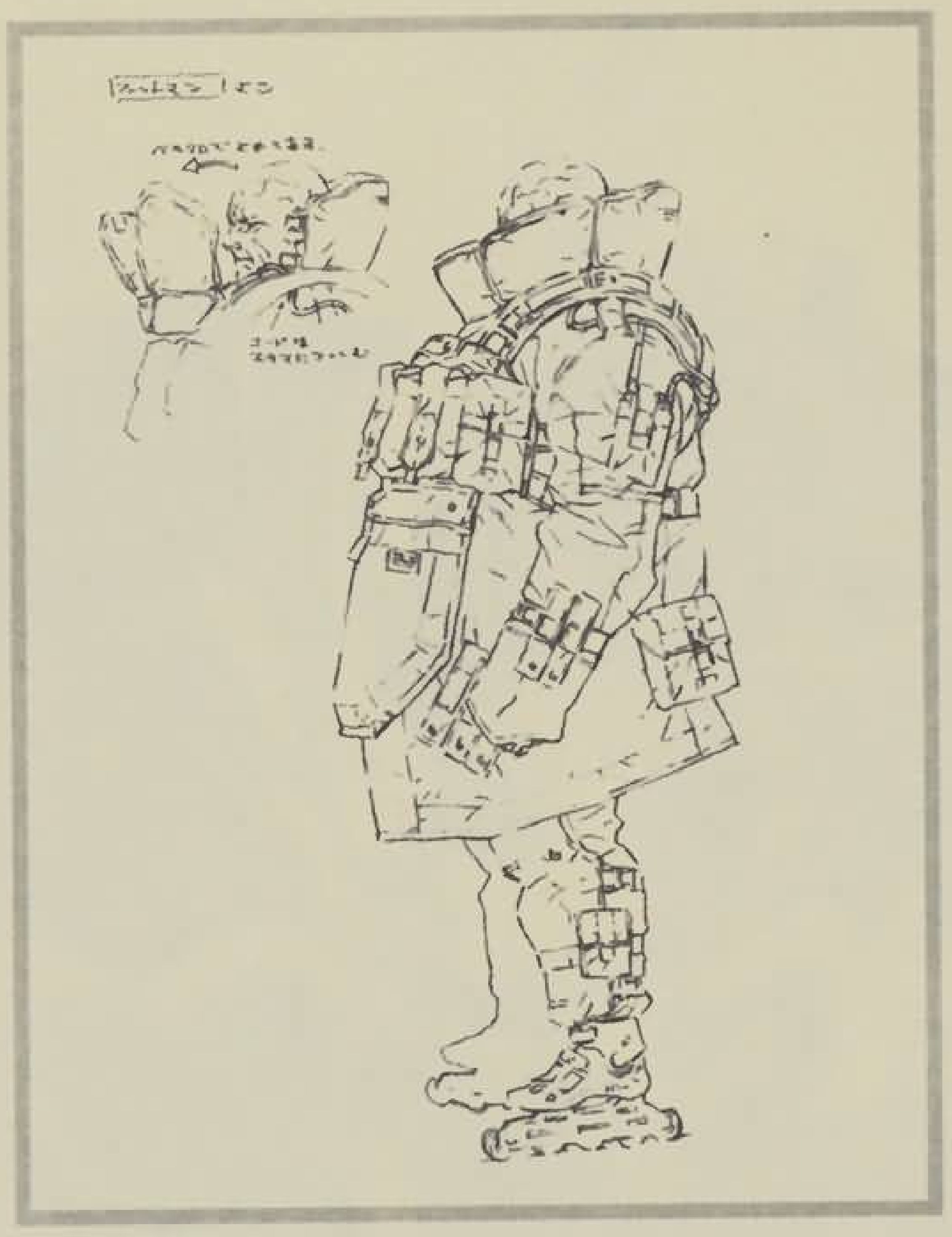

グラサン


フォーチュン後
M9

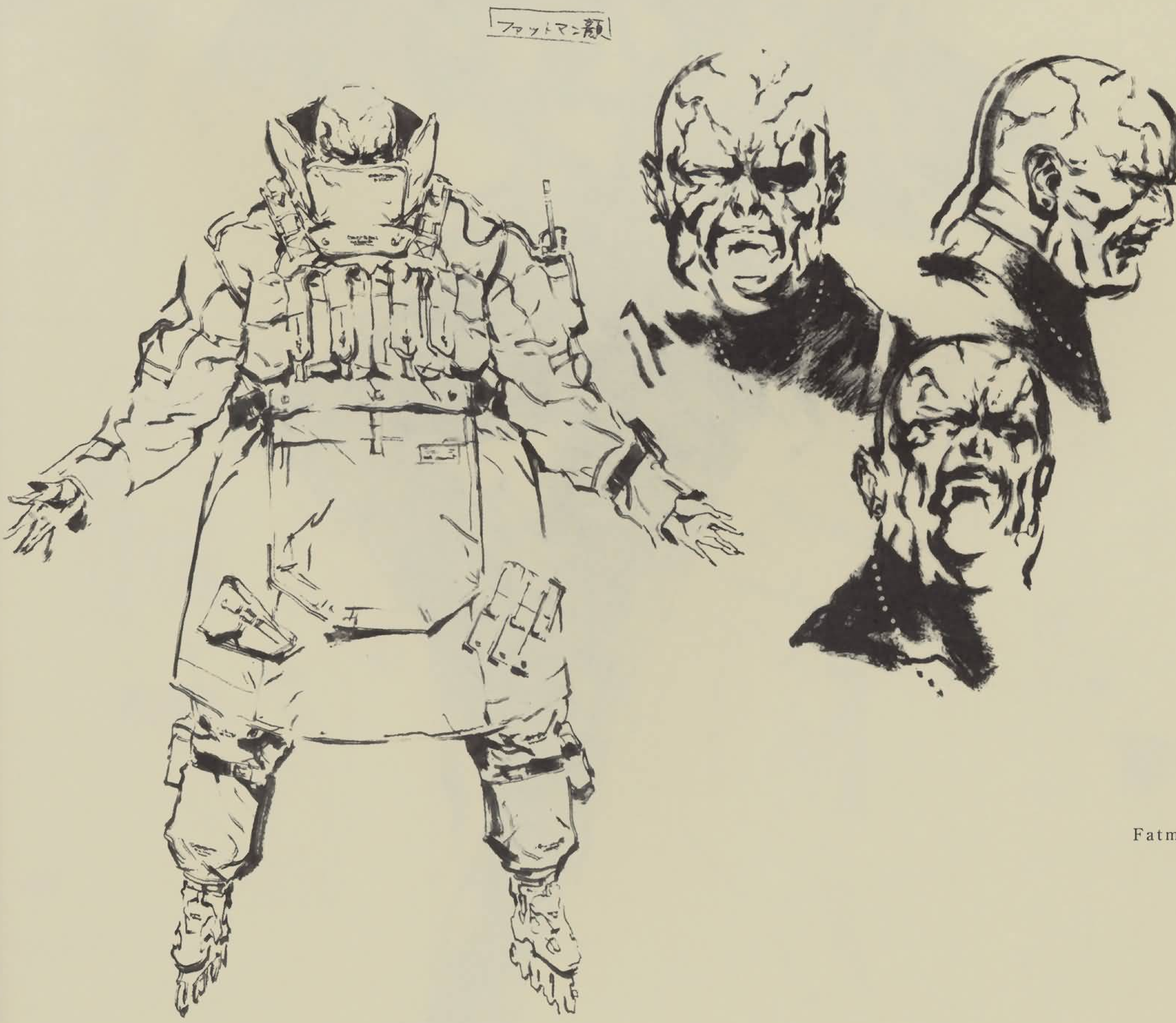


Dead Cell









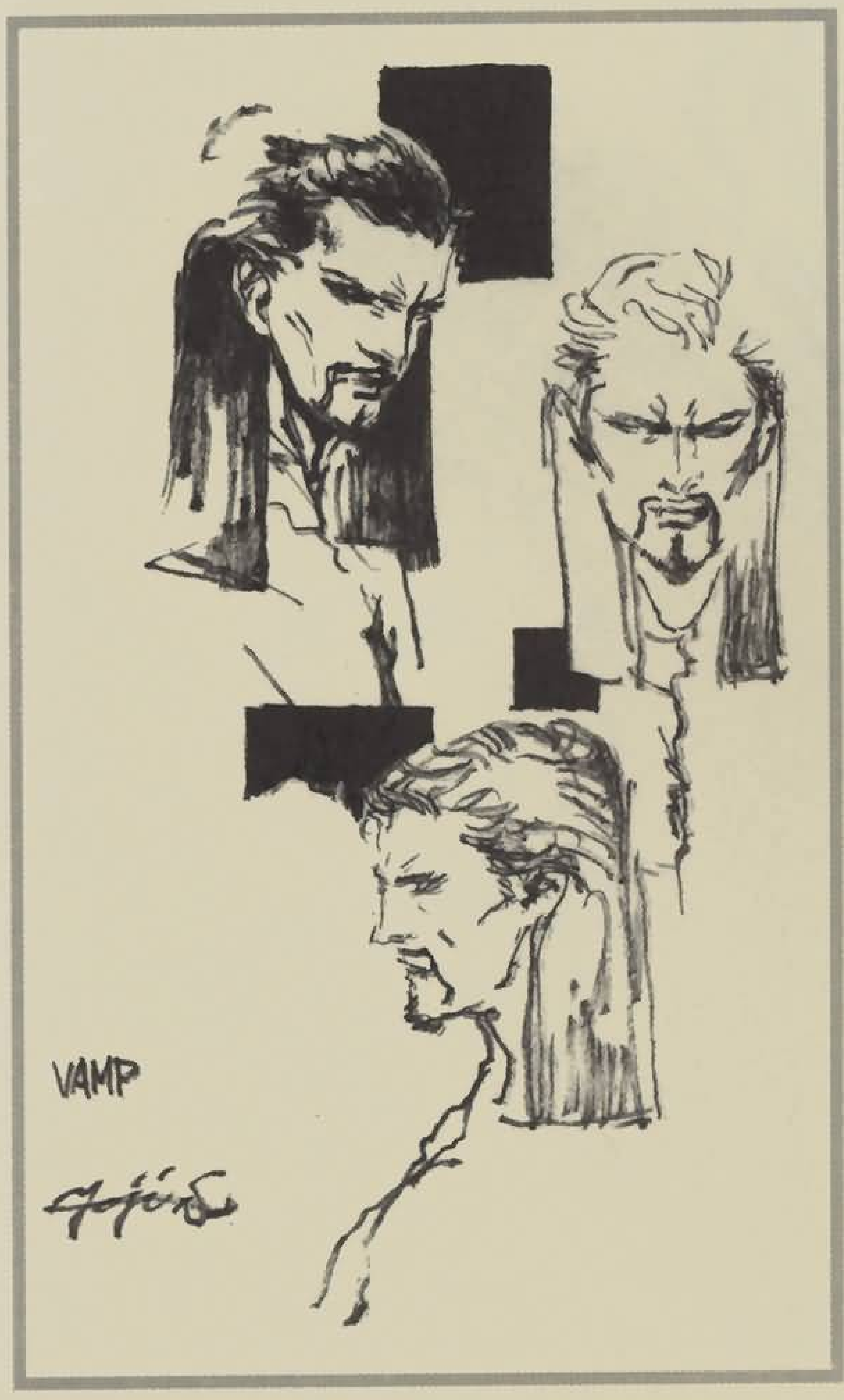
Fatman



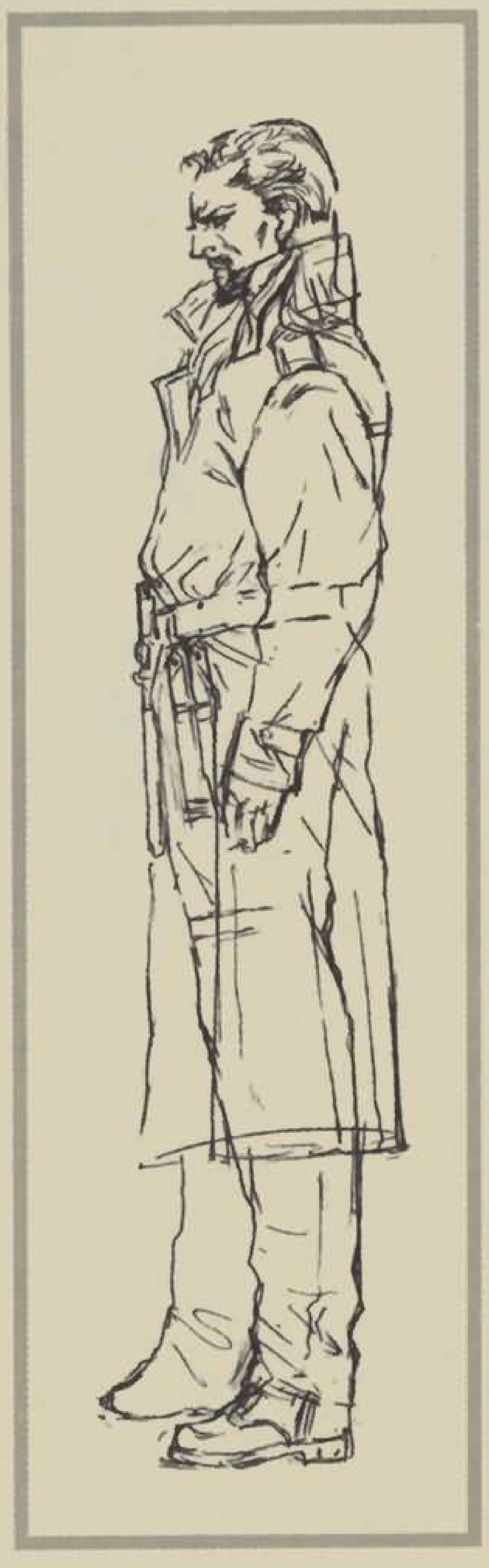
Vamp


VAMP ヌード


VAMP
三島由紀夫風な
胸毛。
コートの内から
ピストルベルト。
その中央に
ナイフを下げる
スローイングナイフは
コートの下の
ベルトに下げる。
グローブ
コンバットブーツ

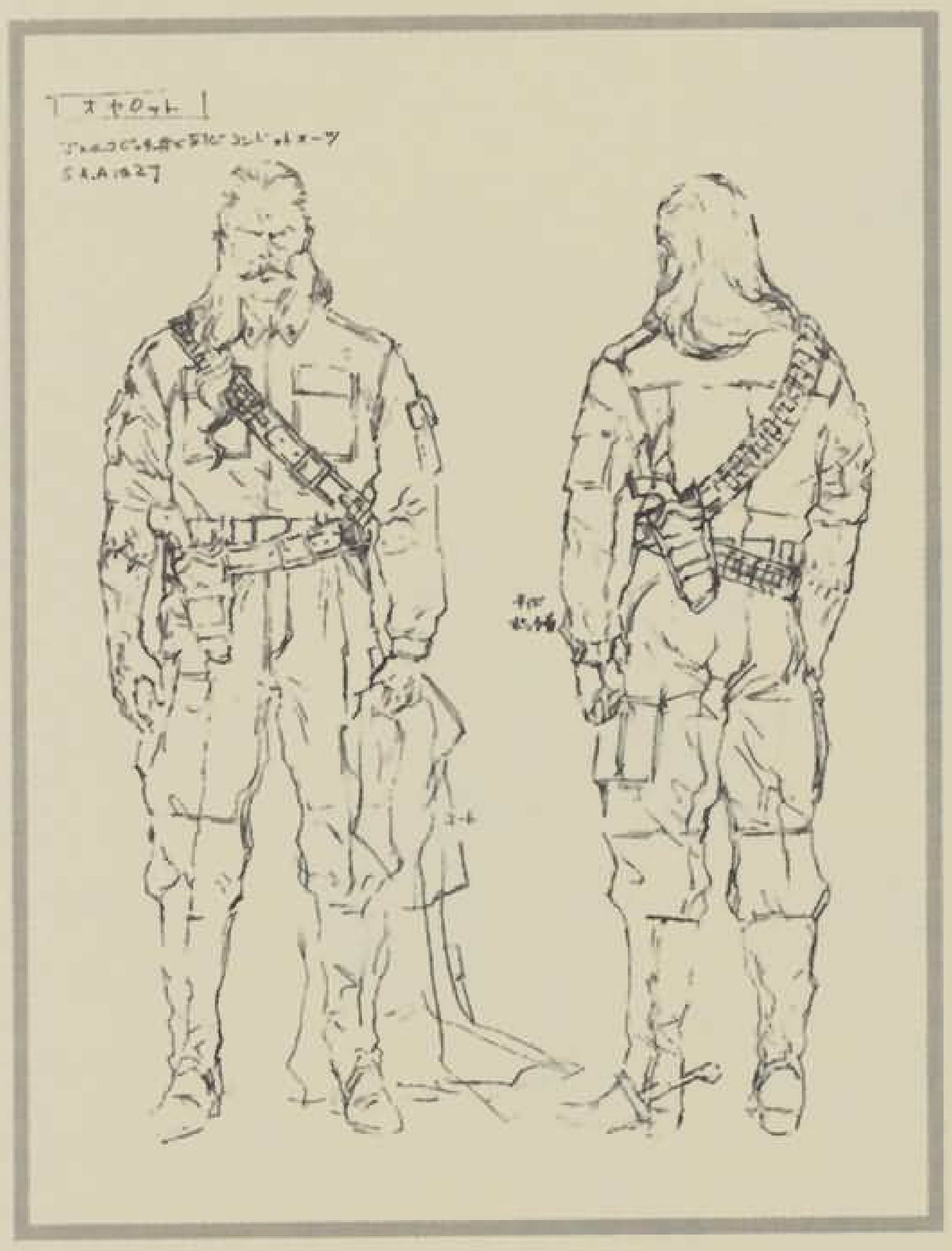

VAMP

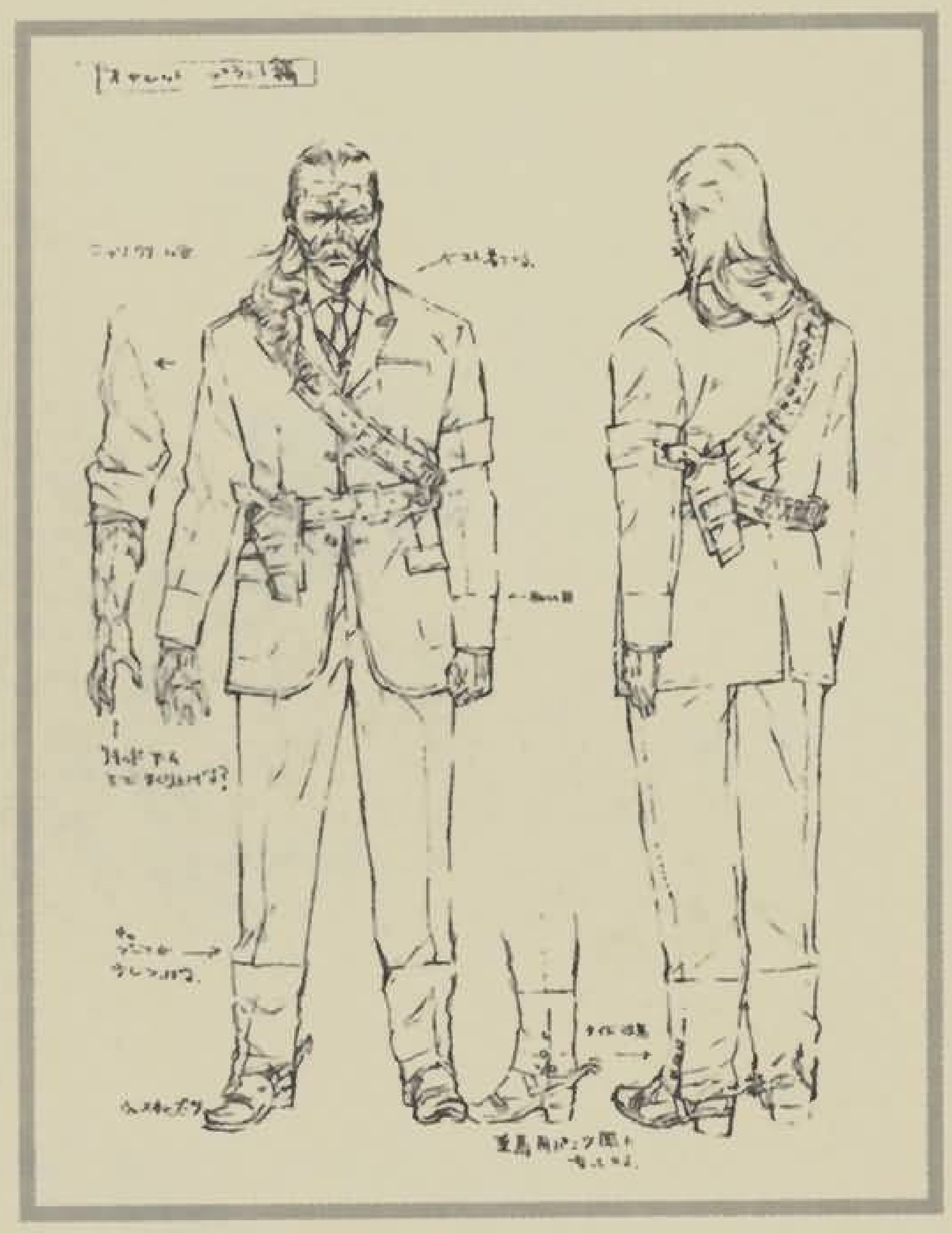

VAMP





Revolver Ocelot



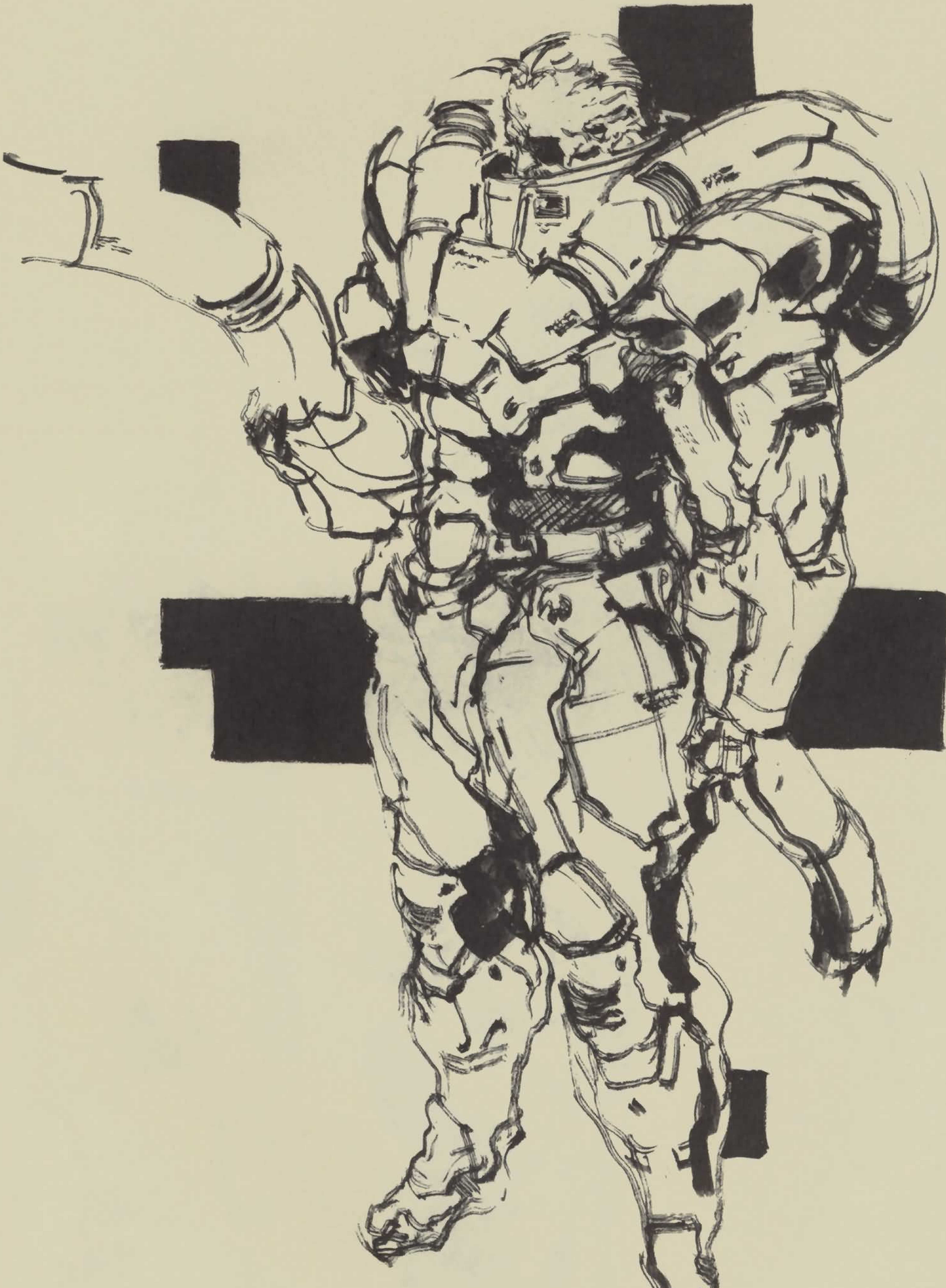




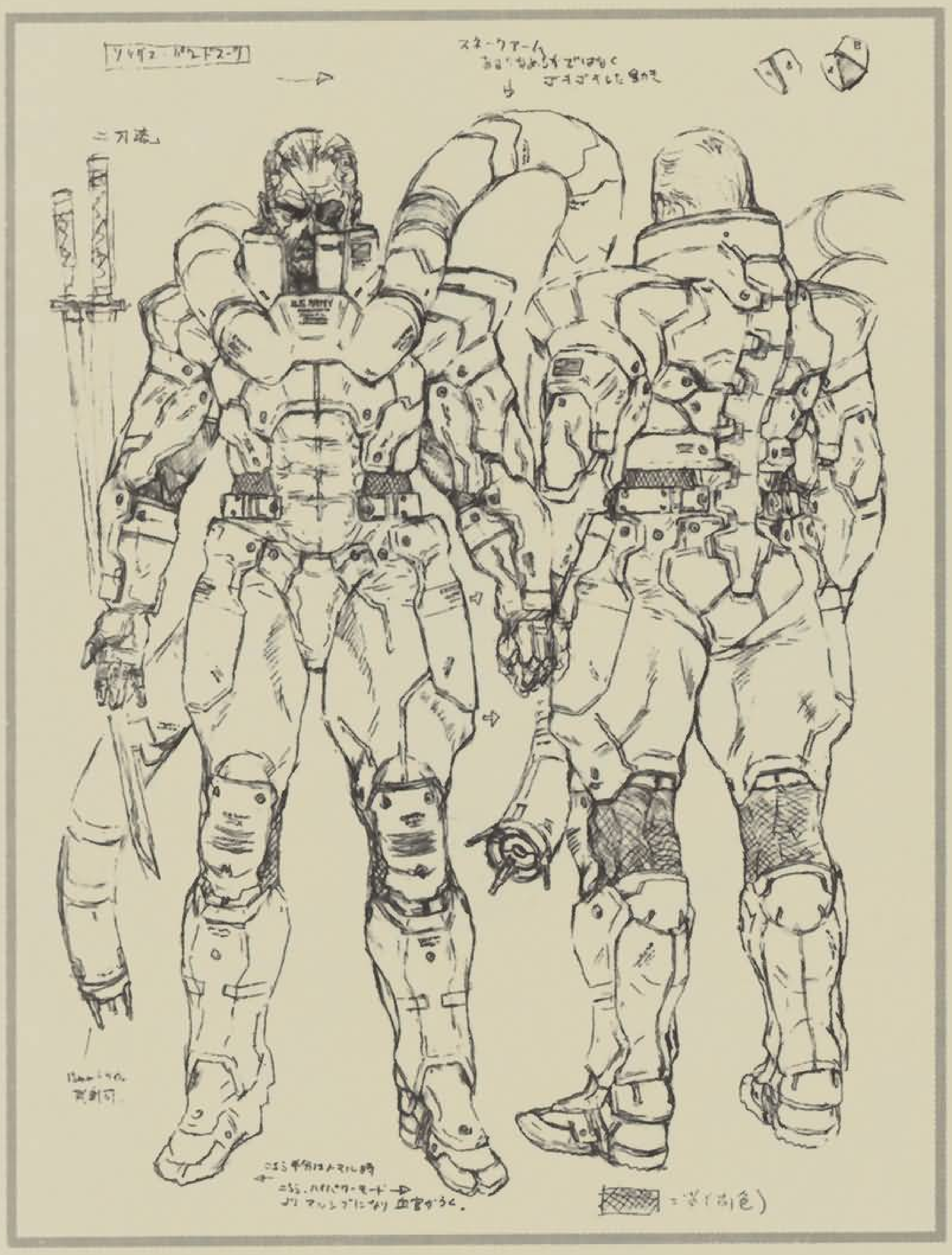


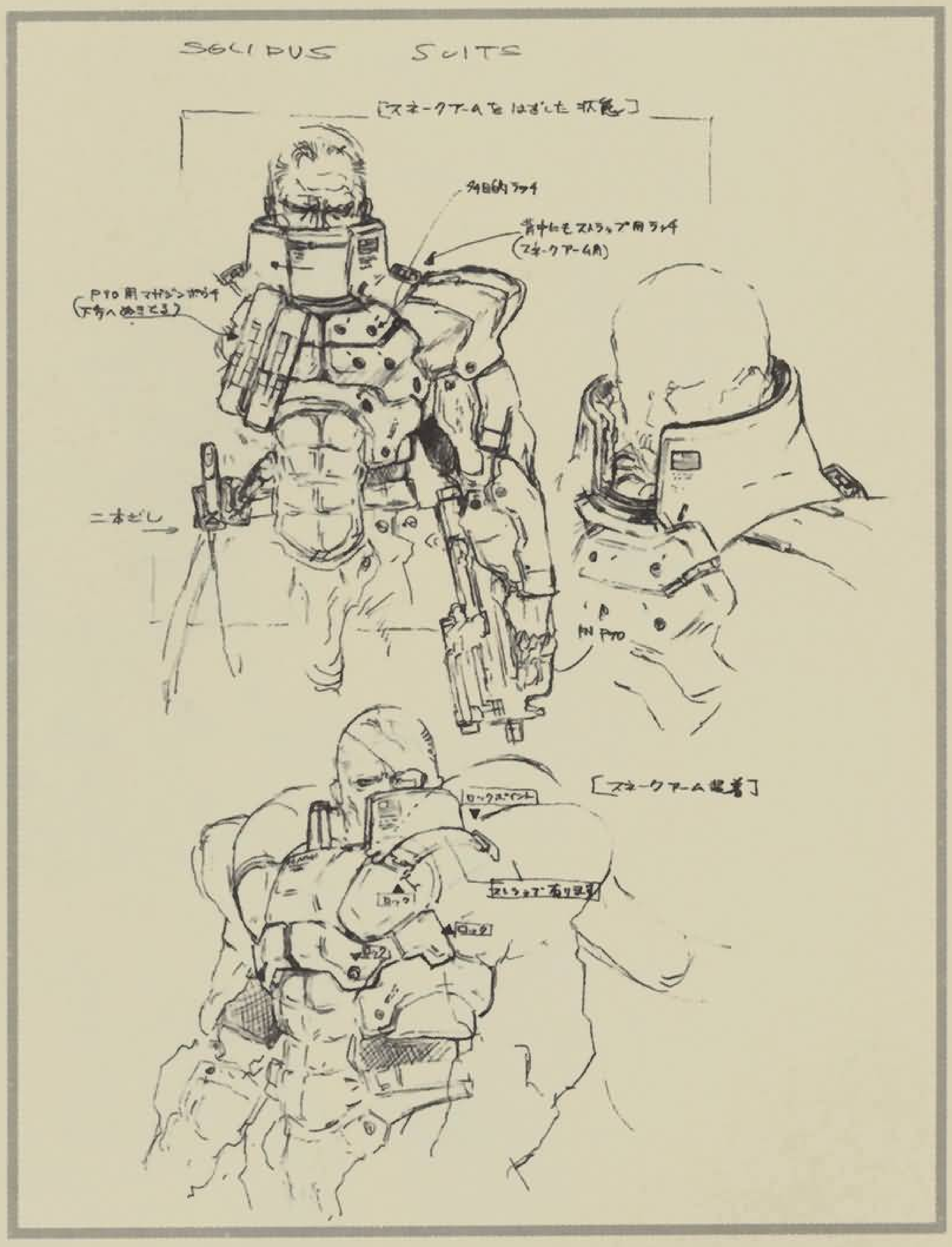


Liquid Snake

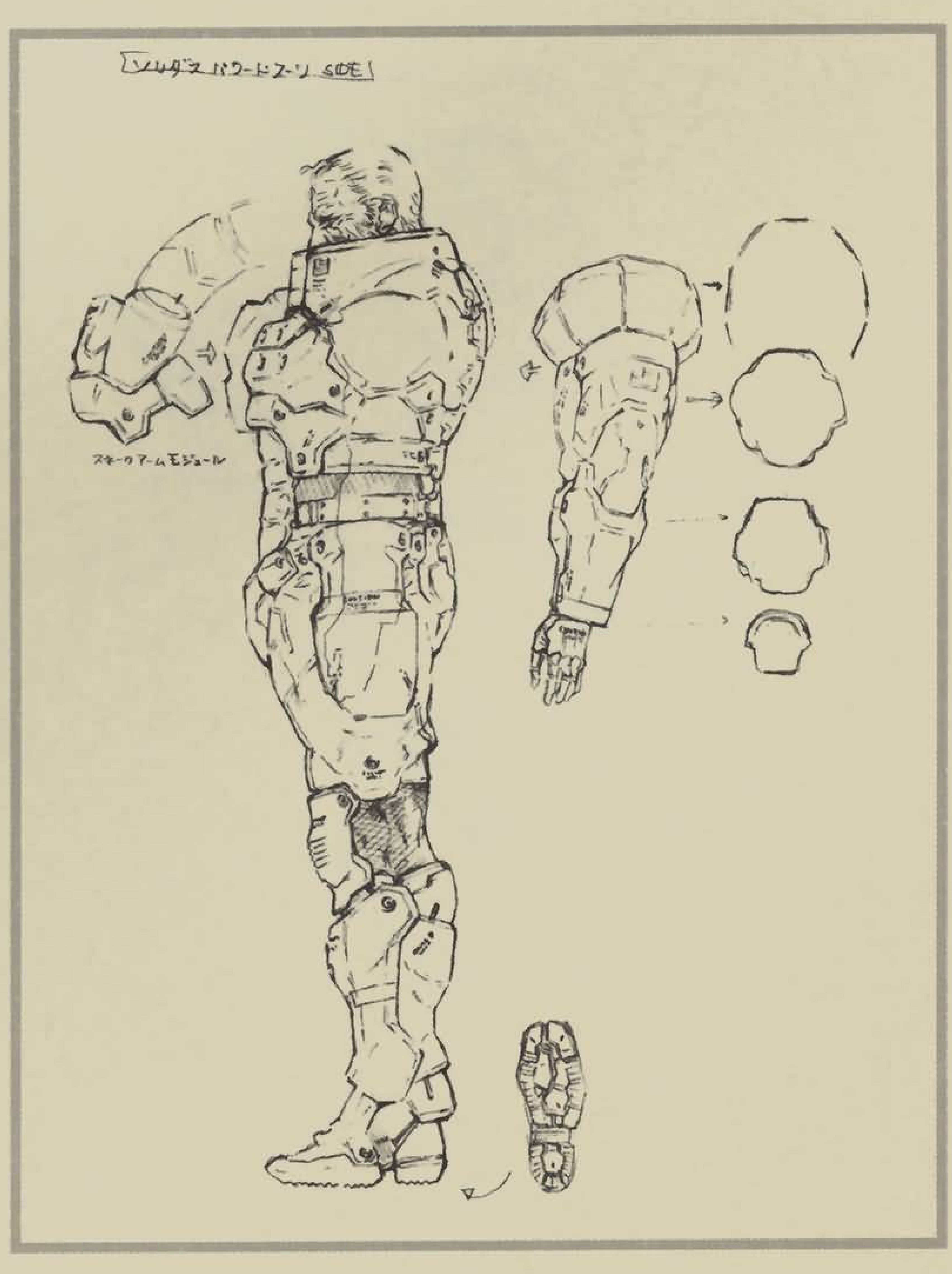


Solidus Snake

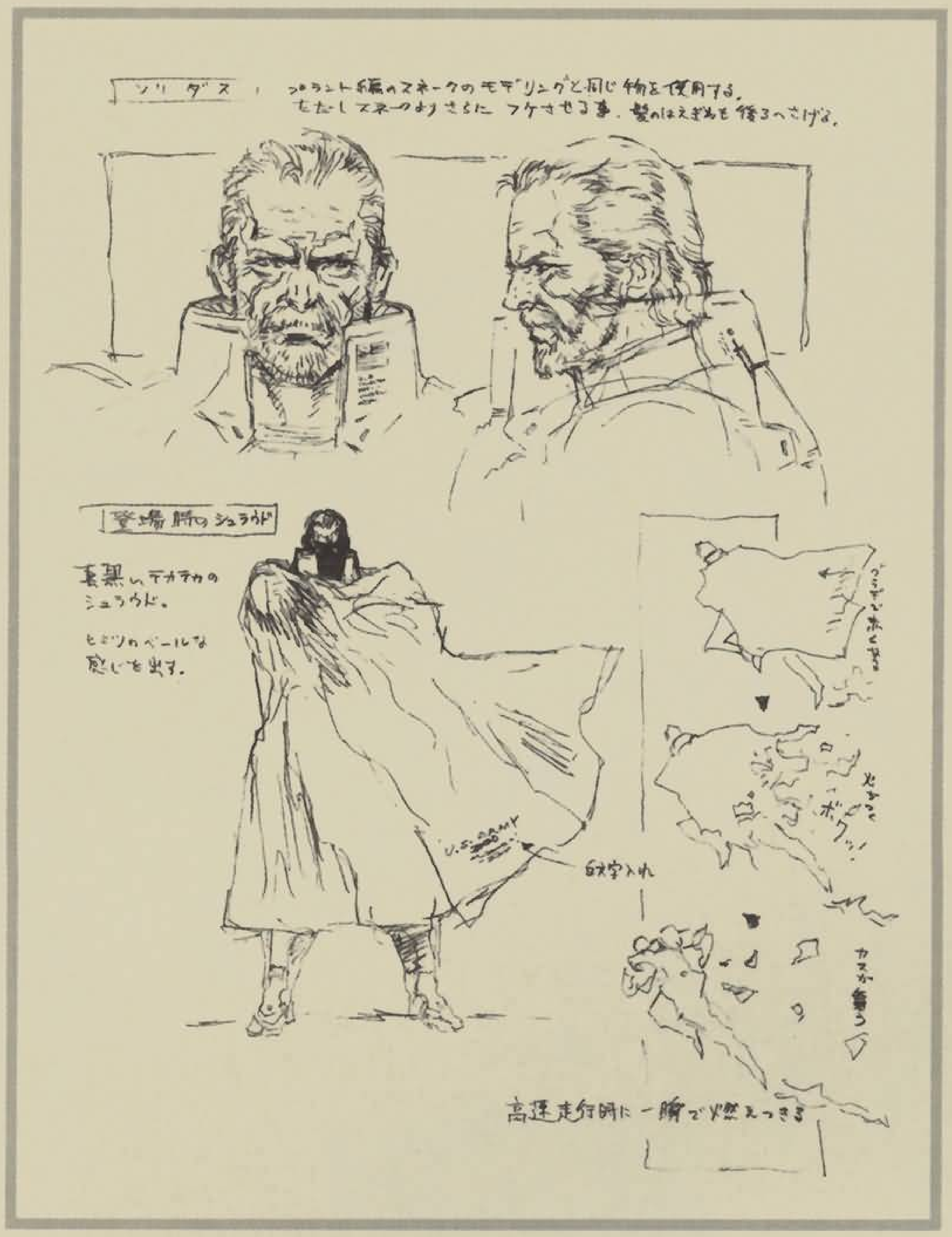



SOLIDUS SUITS
[スネークアーム装着]
二本ざし

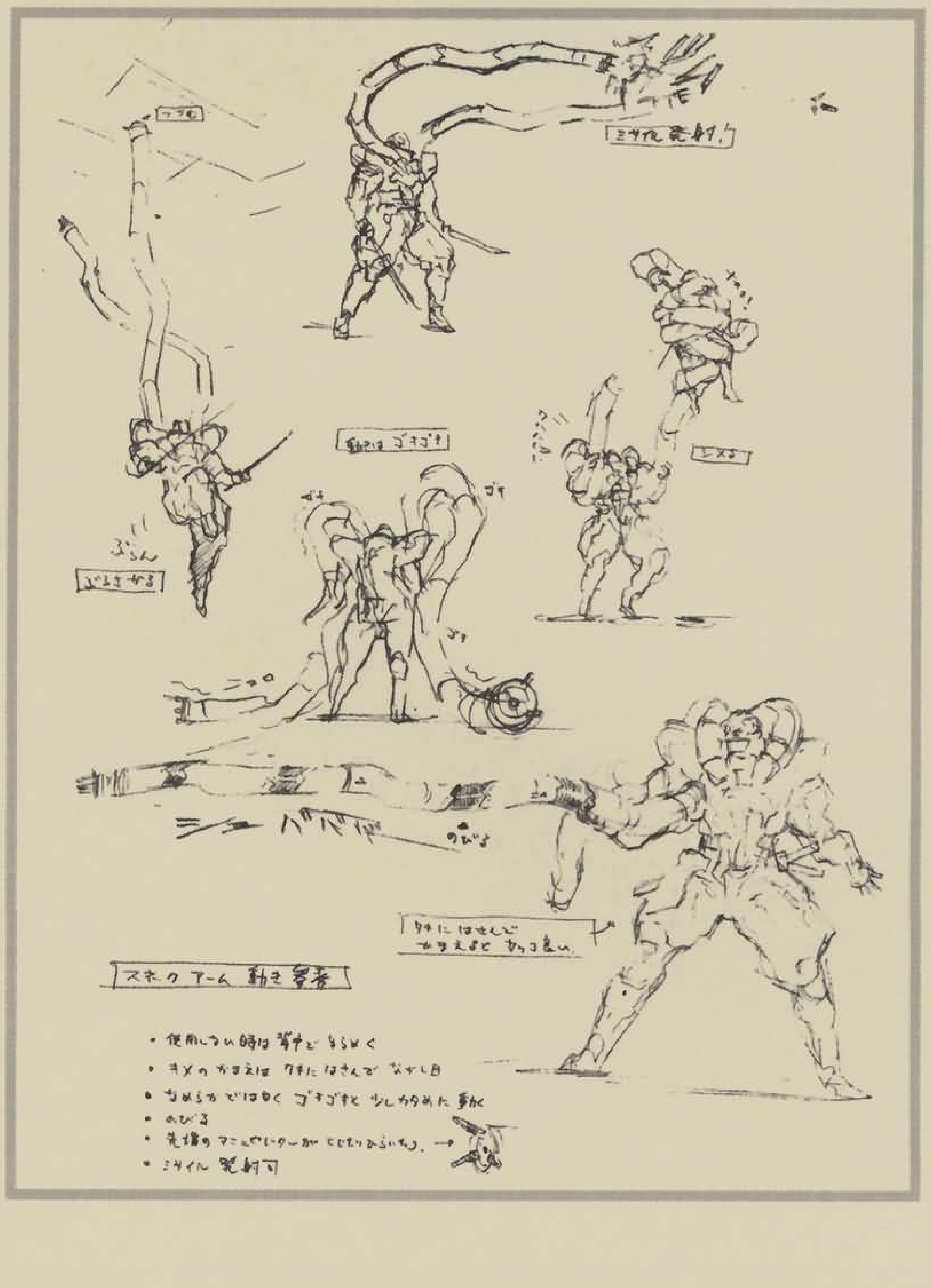


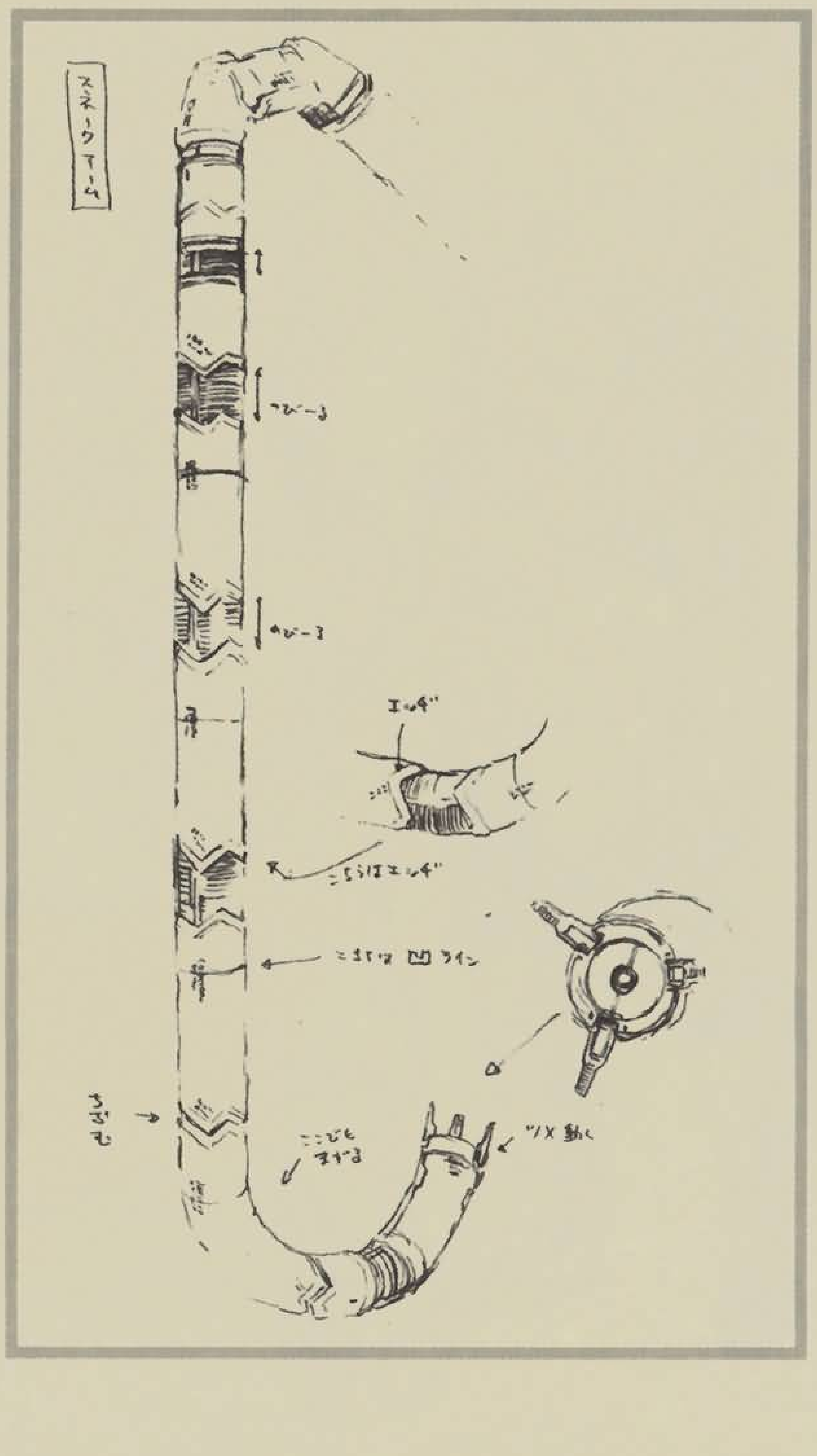

スネークアームモジュール

CHARACTERS
キャラクター設定



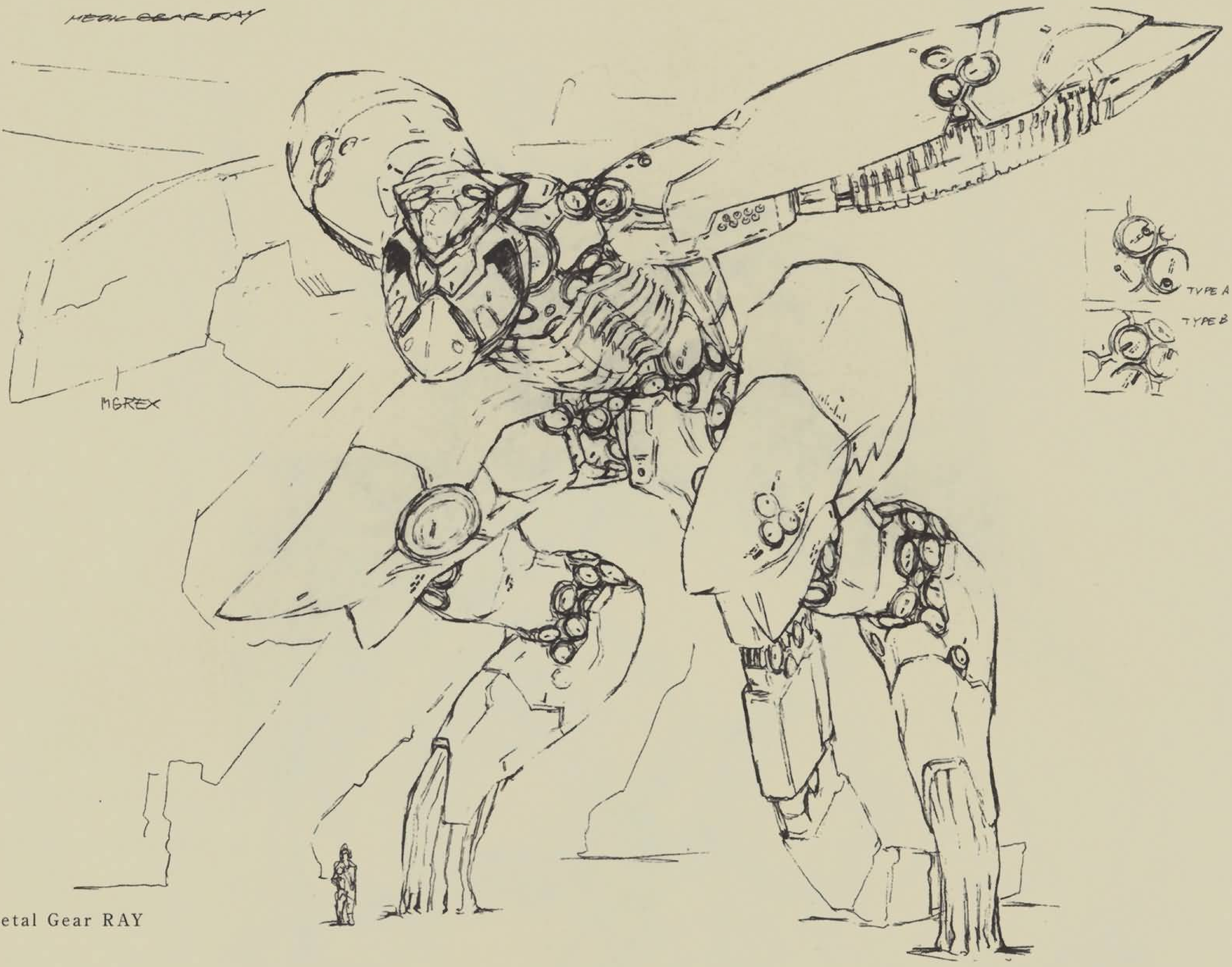




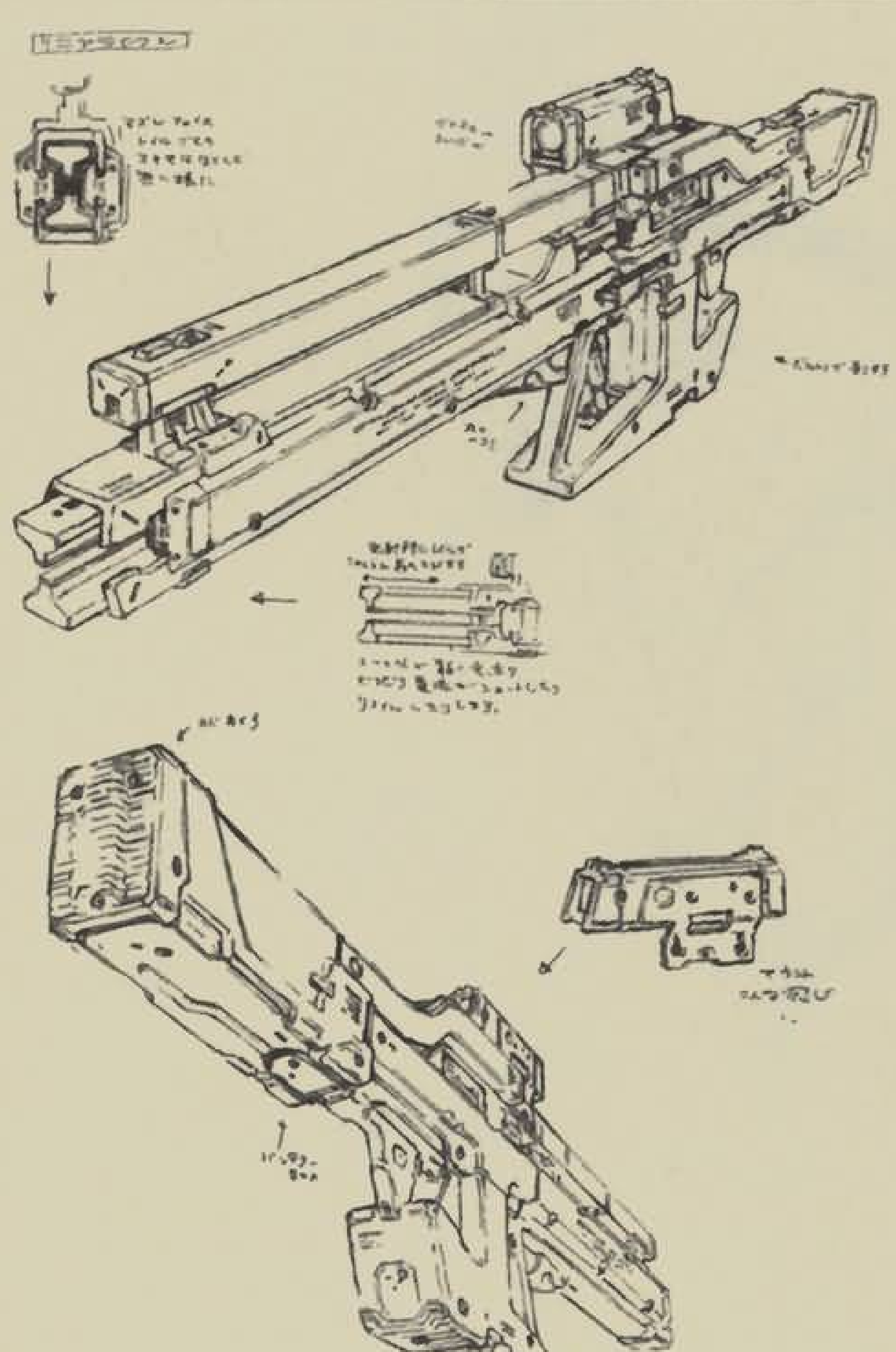




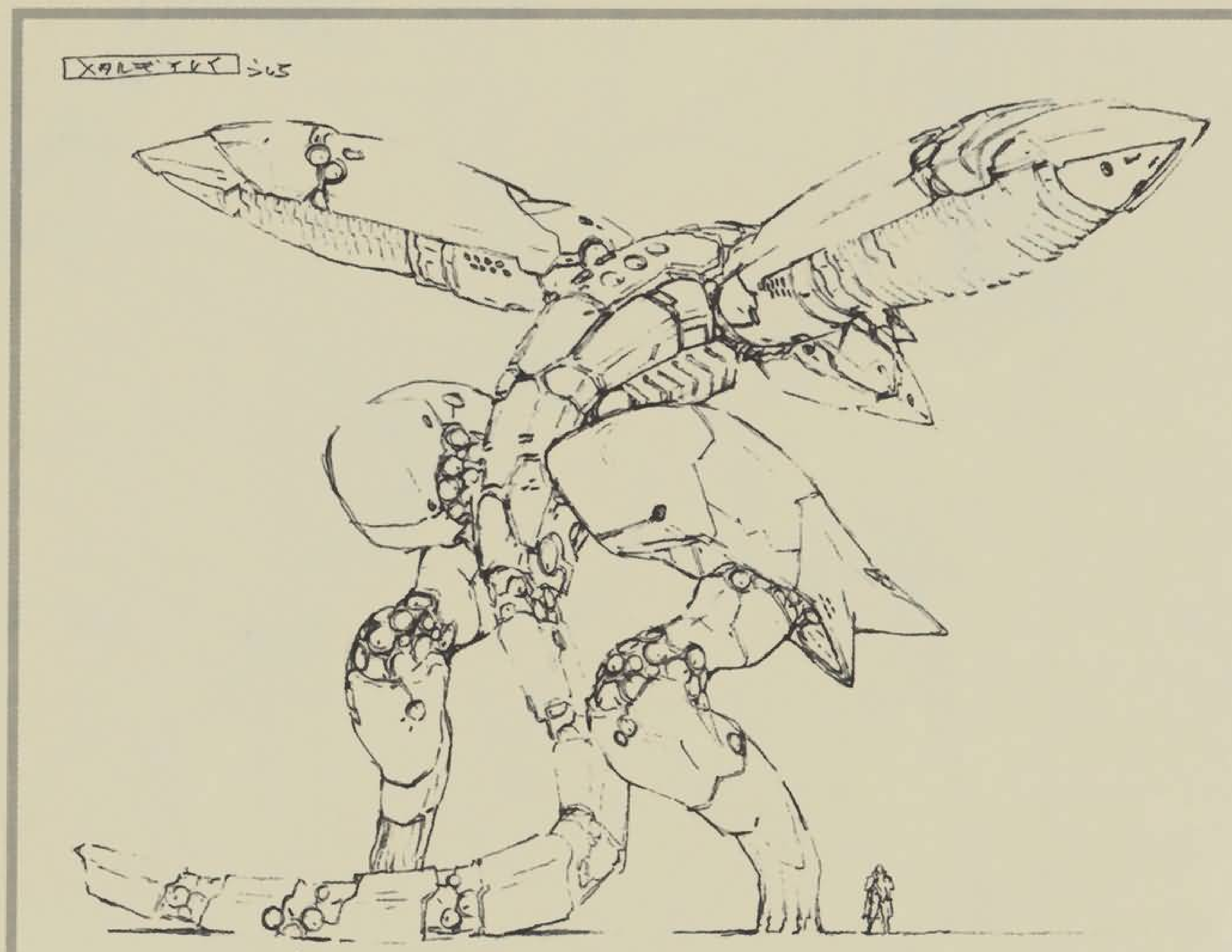
MECHANICS
メカニック設定

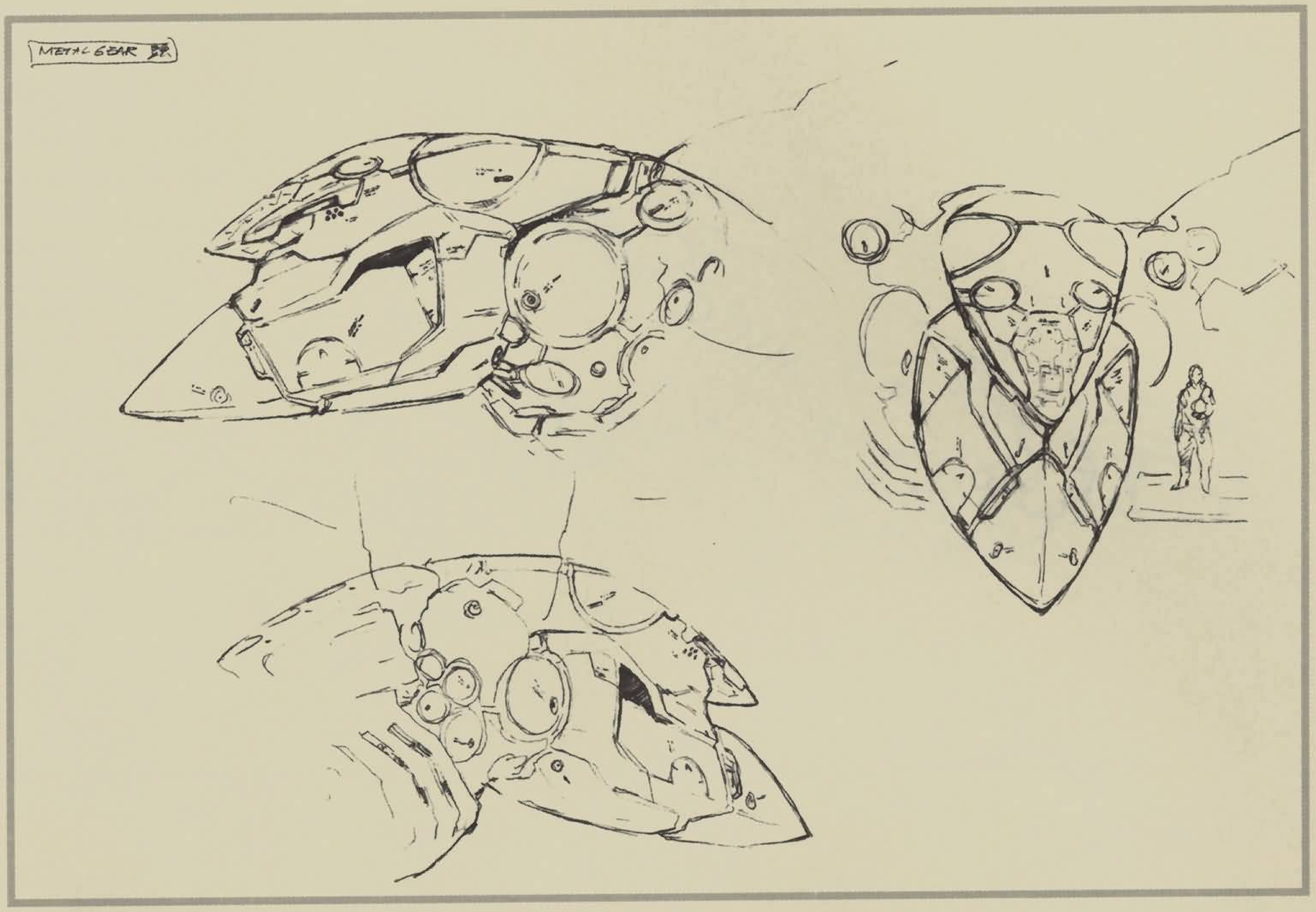


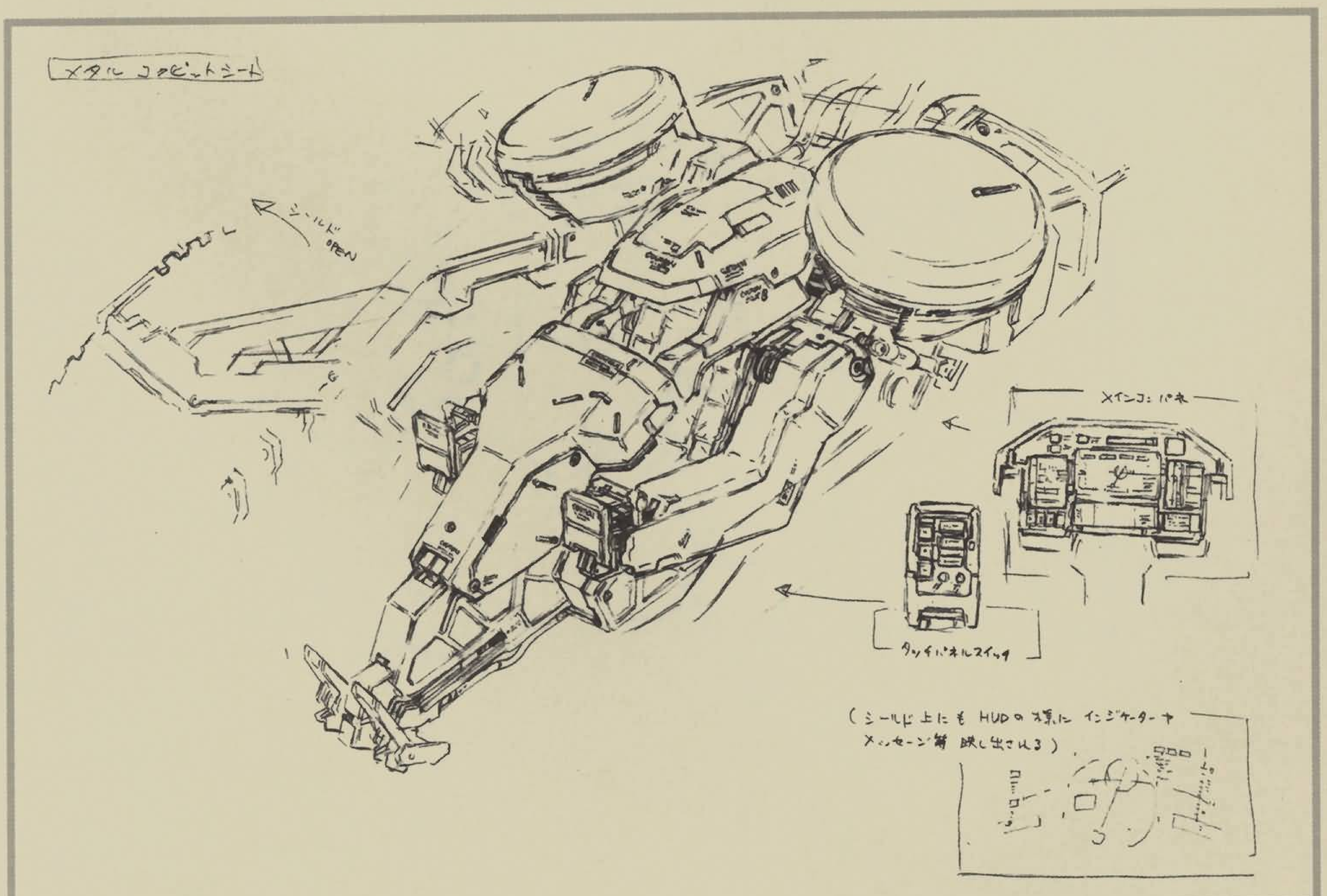
Metal Gear RAY



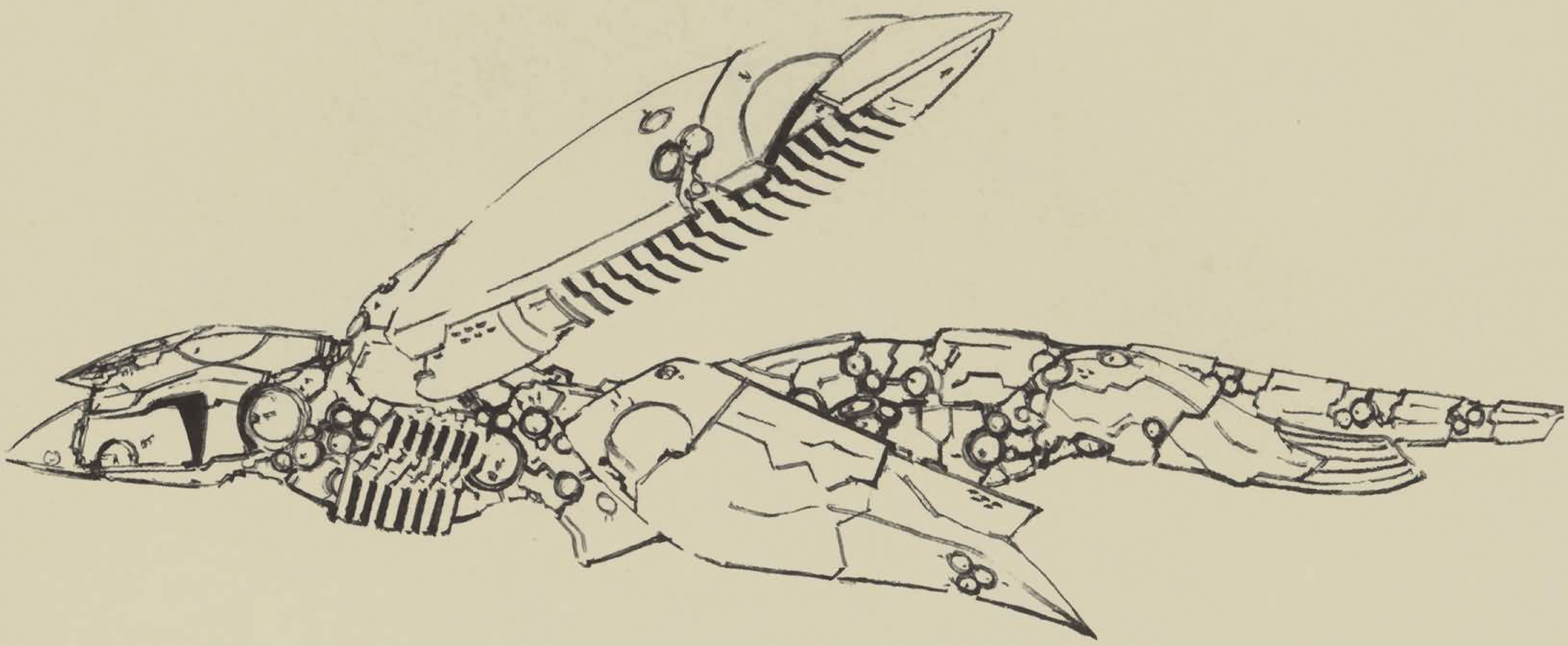
Fortune's Rail Gun

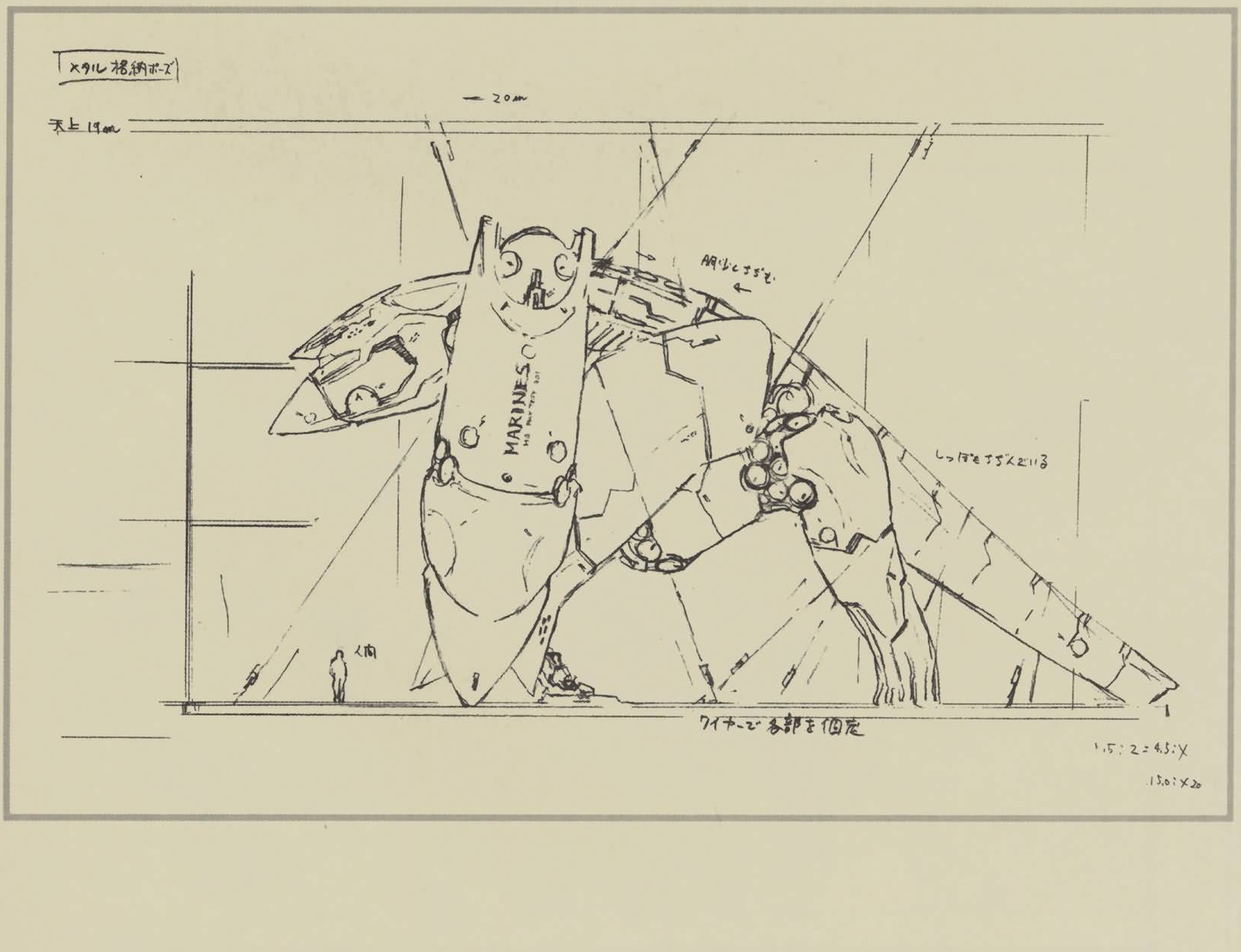


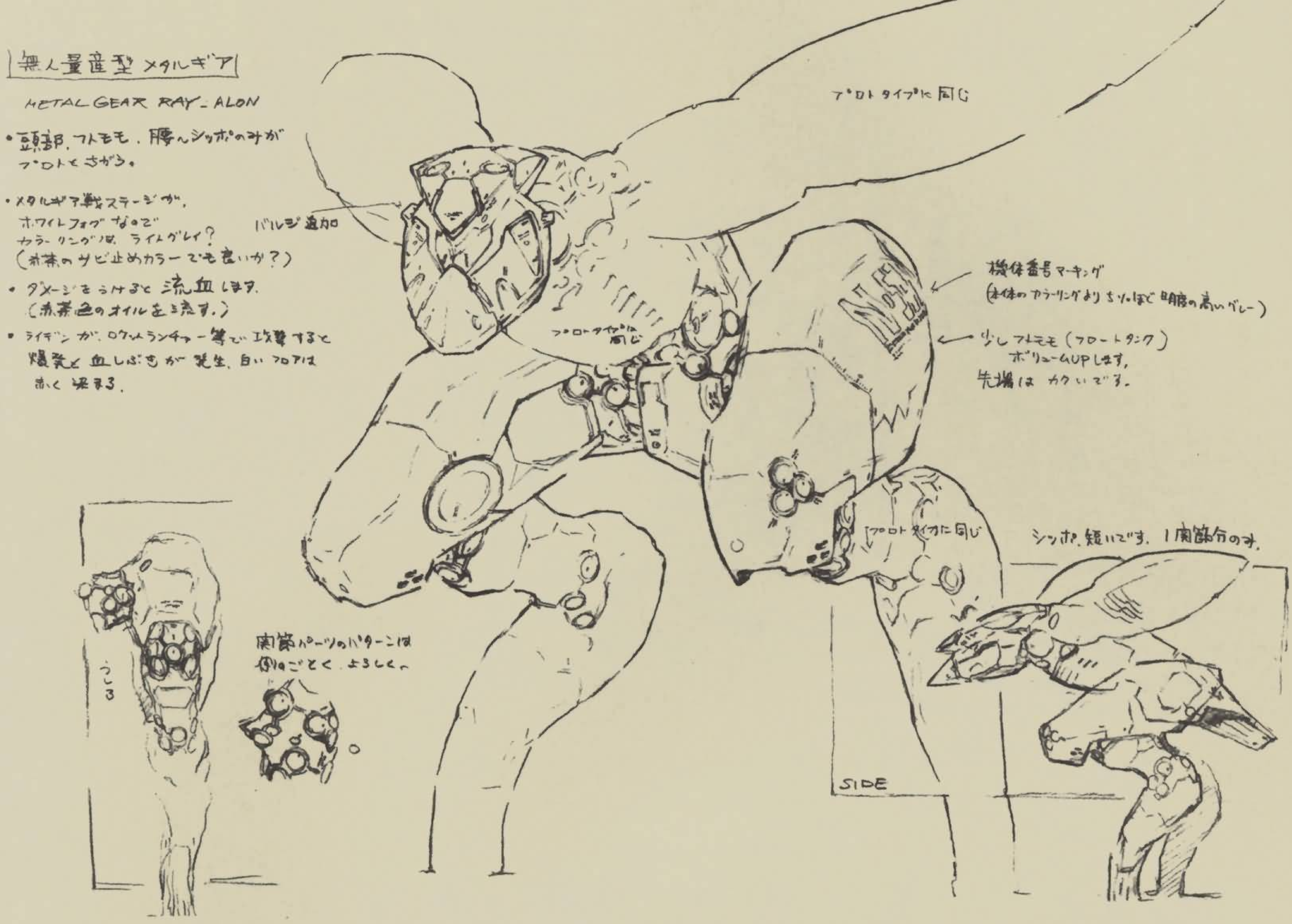

METAL GEAR

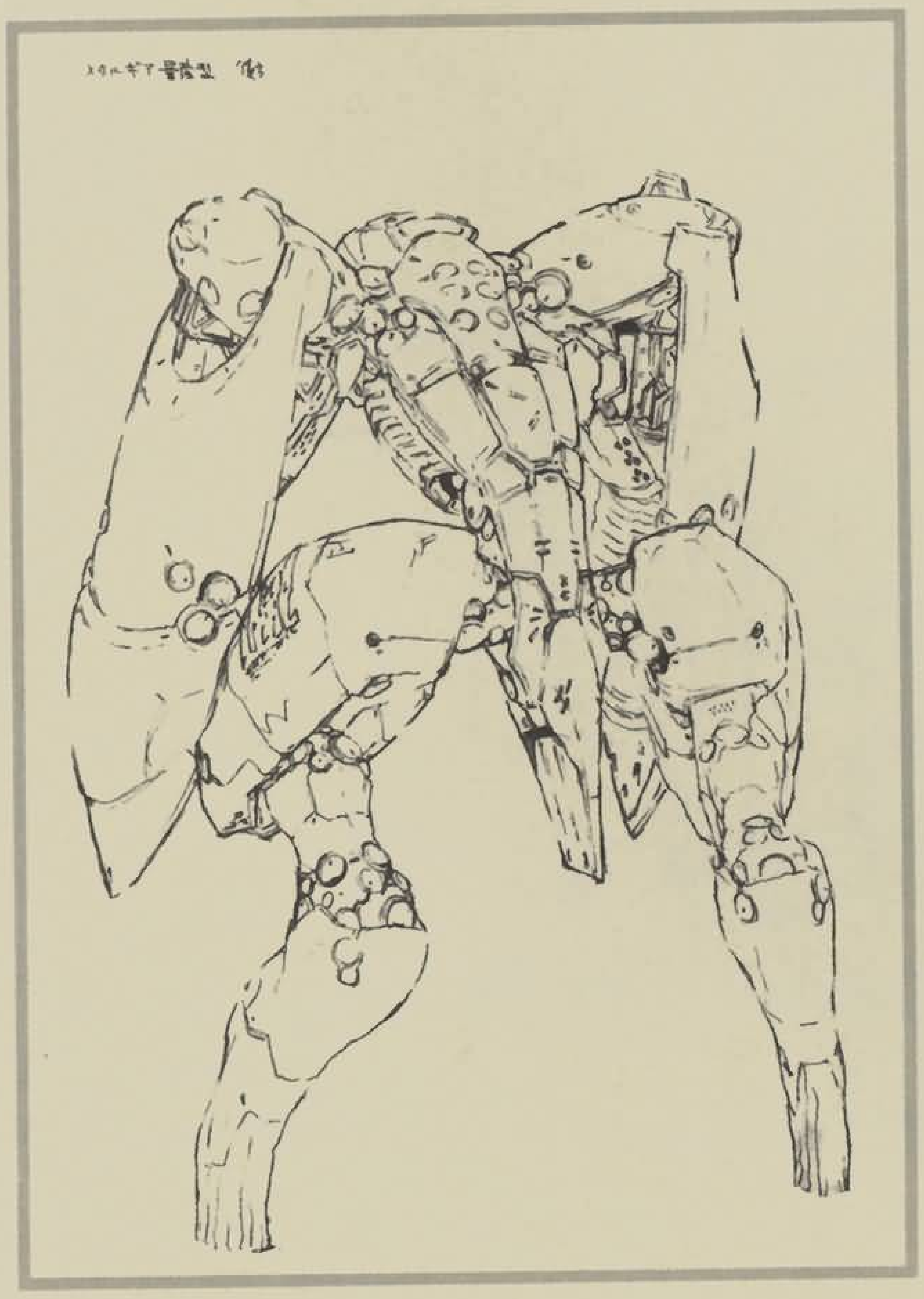

メタル コクピットシート
シールド OPEN
メインコンパネ
タッチパネルスイッチ
（シールド上にも HUDの様に インジケーターや
メッセージ等 映し出される）

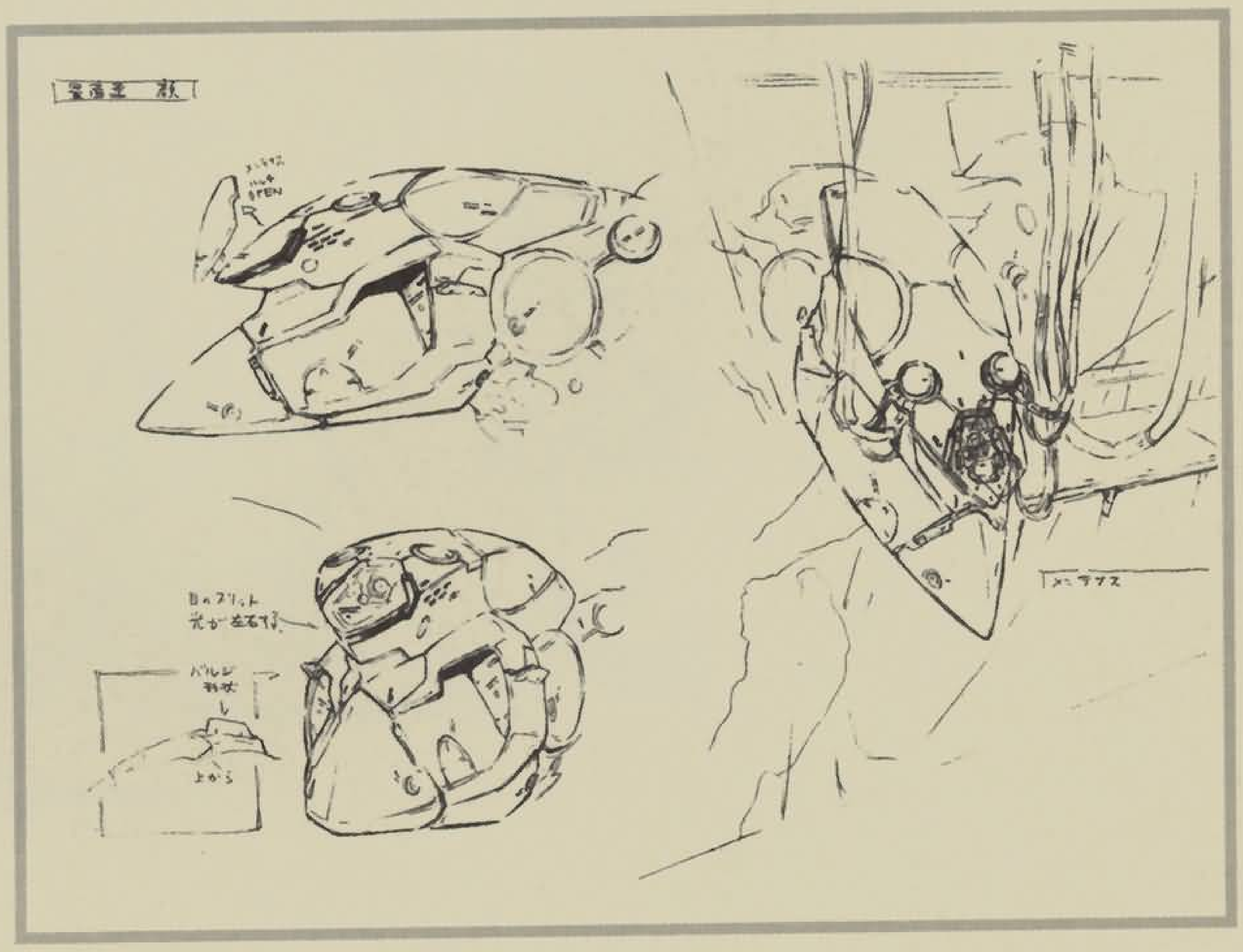
MECHANICS
メカニック設定



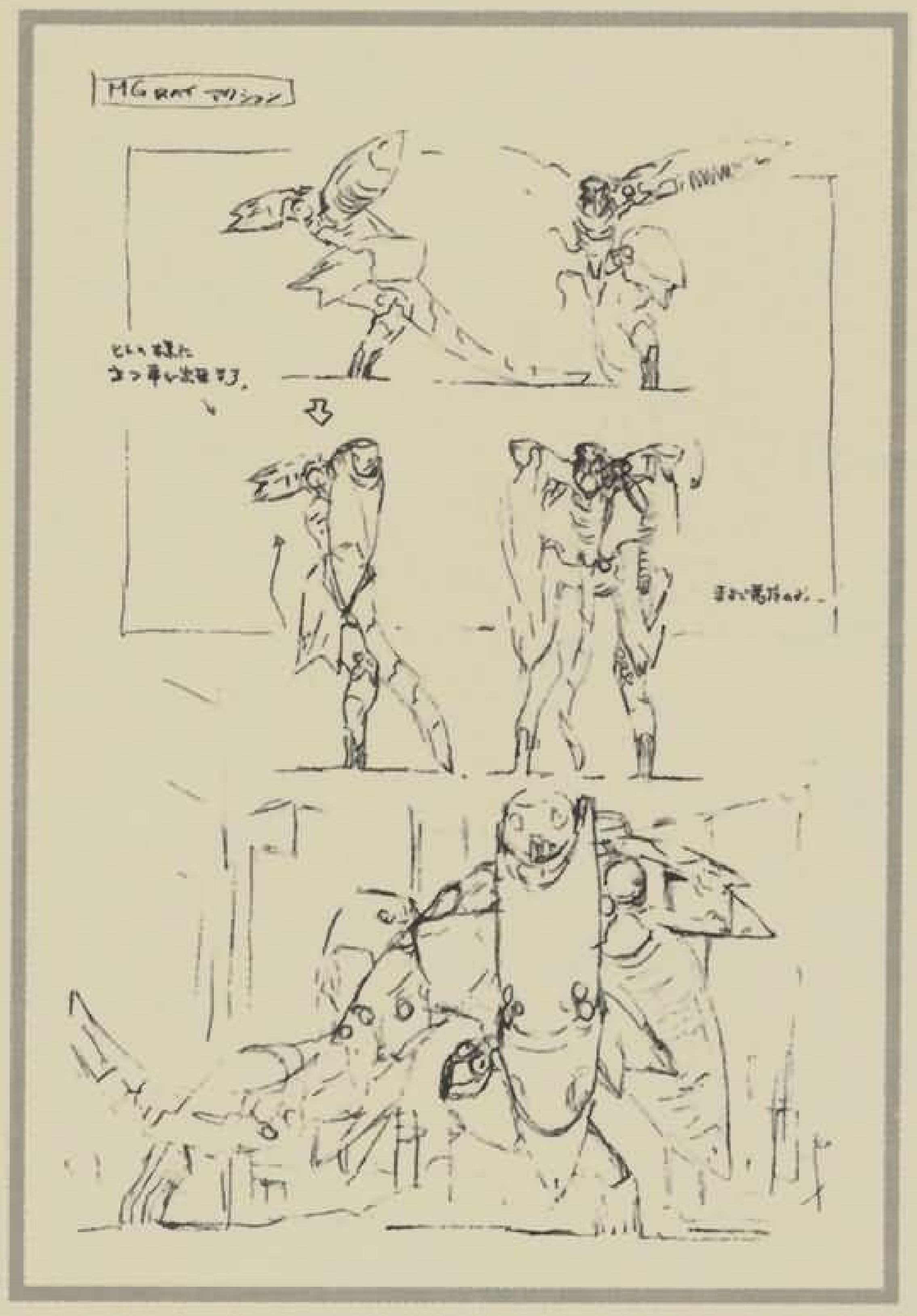


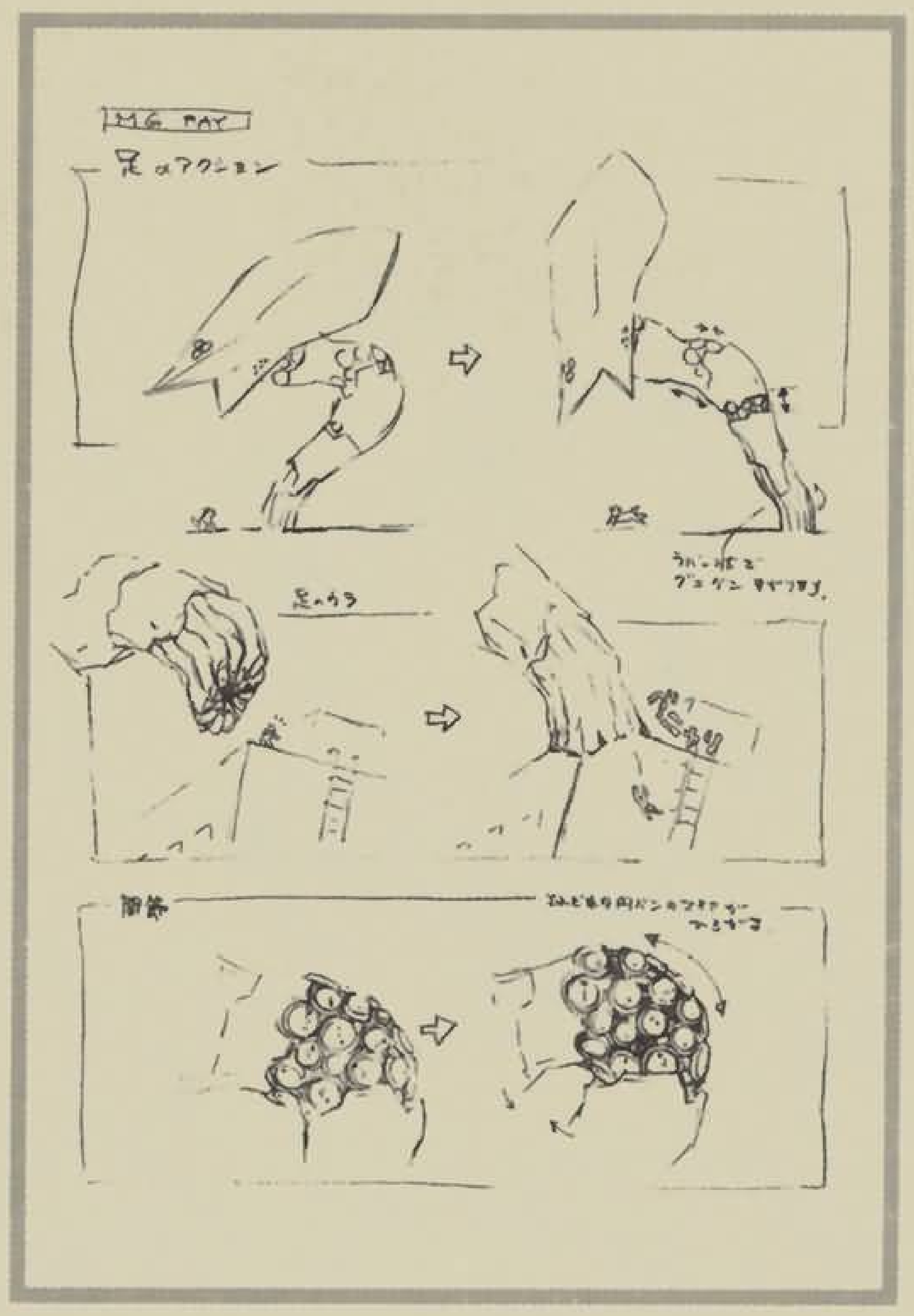

無人量産型メタルギア
METAL GEAR RAY_ALON
・頭部、フトモモ、腰、シッポのみがプロトとちがう。
・メタルギア戦ステージが、ホワイトフォグなのでカラーリングは、ライトグレイ？
（赤茶のサビ止めカラーでも良いか？）
・ダメージをうけると流血します。
（赤茶色のオイルを流す。）
・ライデンが、ロケットランチャー等で攻撃すると爆発と血しぶきが発生、白いフロアは赤く染まる。
バルジ追加
プロトタイプに同じ
機体番号マーキング
（本体のカラーリングよりちょっとほど明度の高いグレー）
少しフトモモ（フロートタンク）ボリュームUPします。
先端はカクいです。
プロトタイプに同じ
シッポ、短いです。1関節分のみ。
関節パーツのパターンは例のごとくよろしく。
うしろ
SIDE

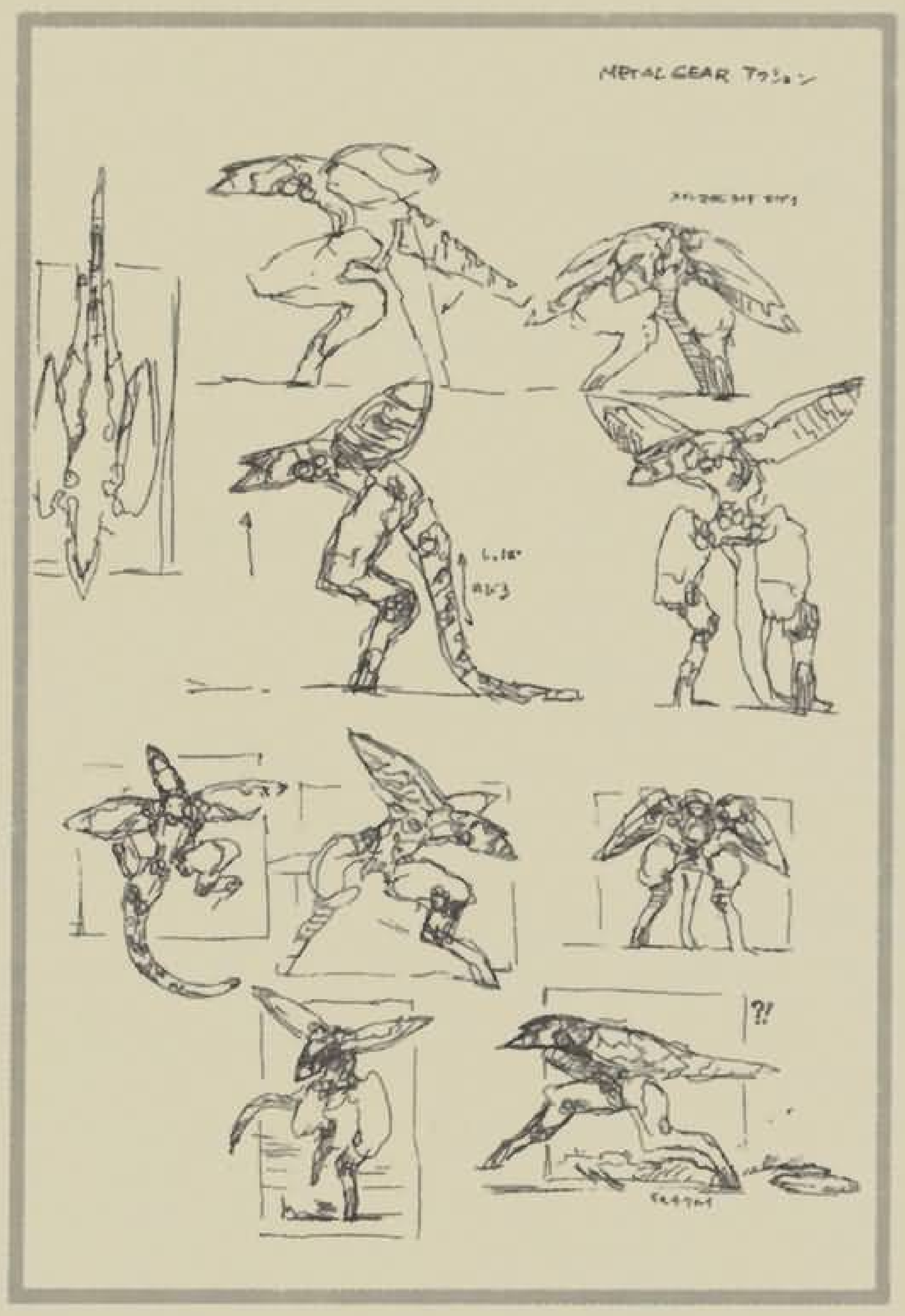


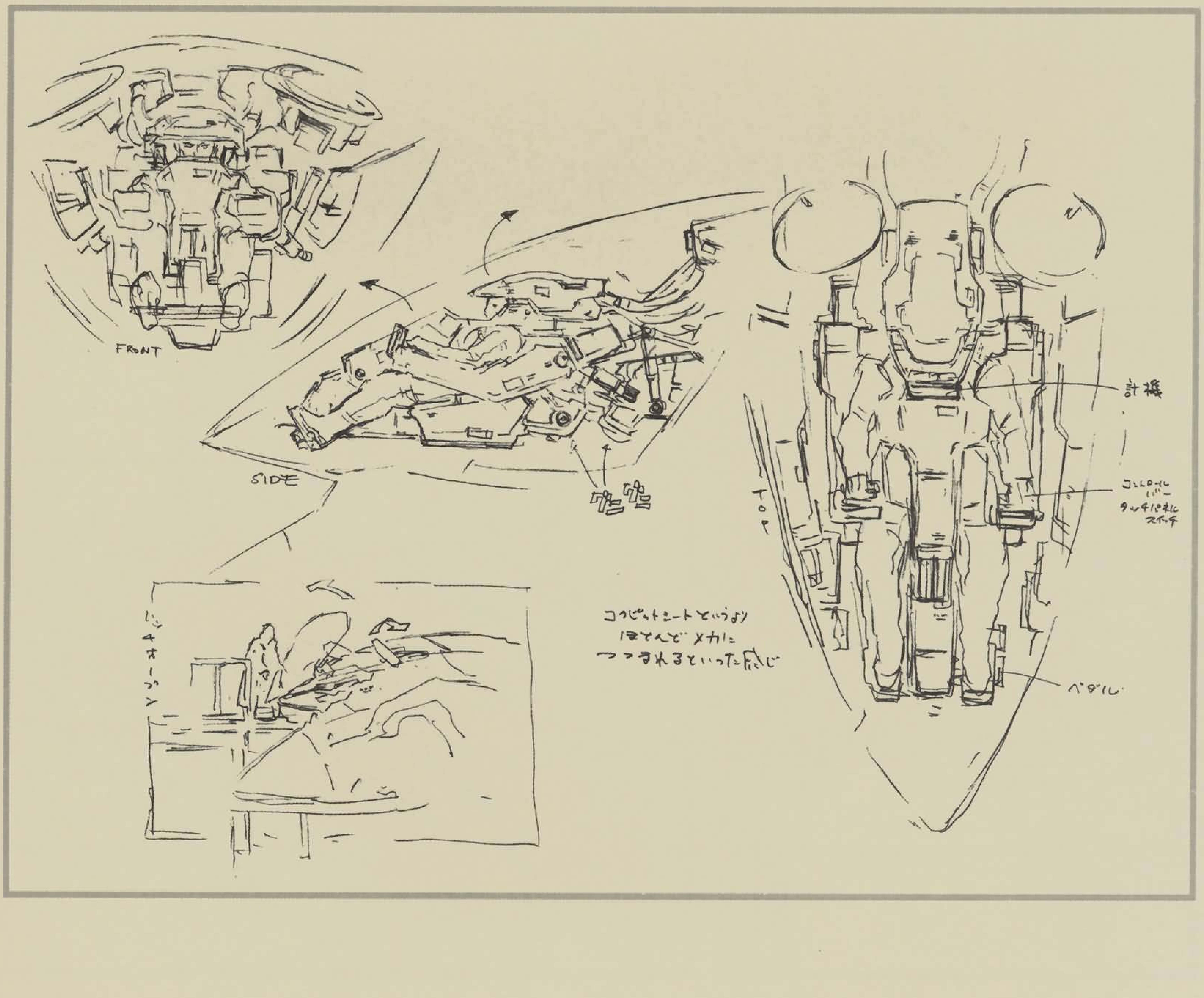


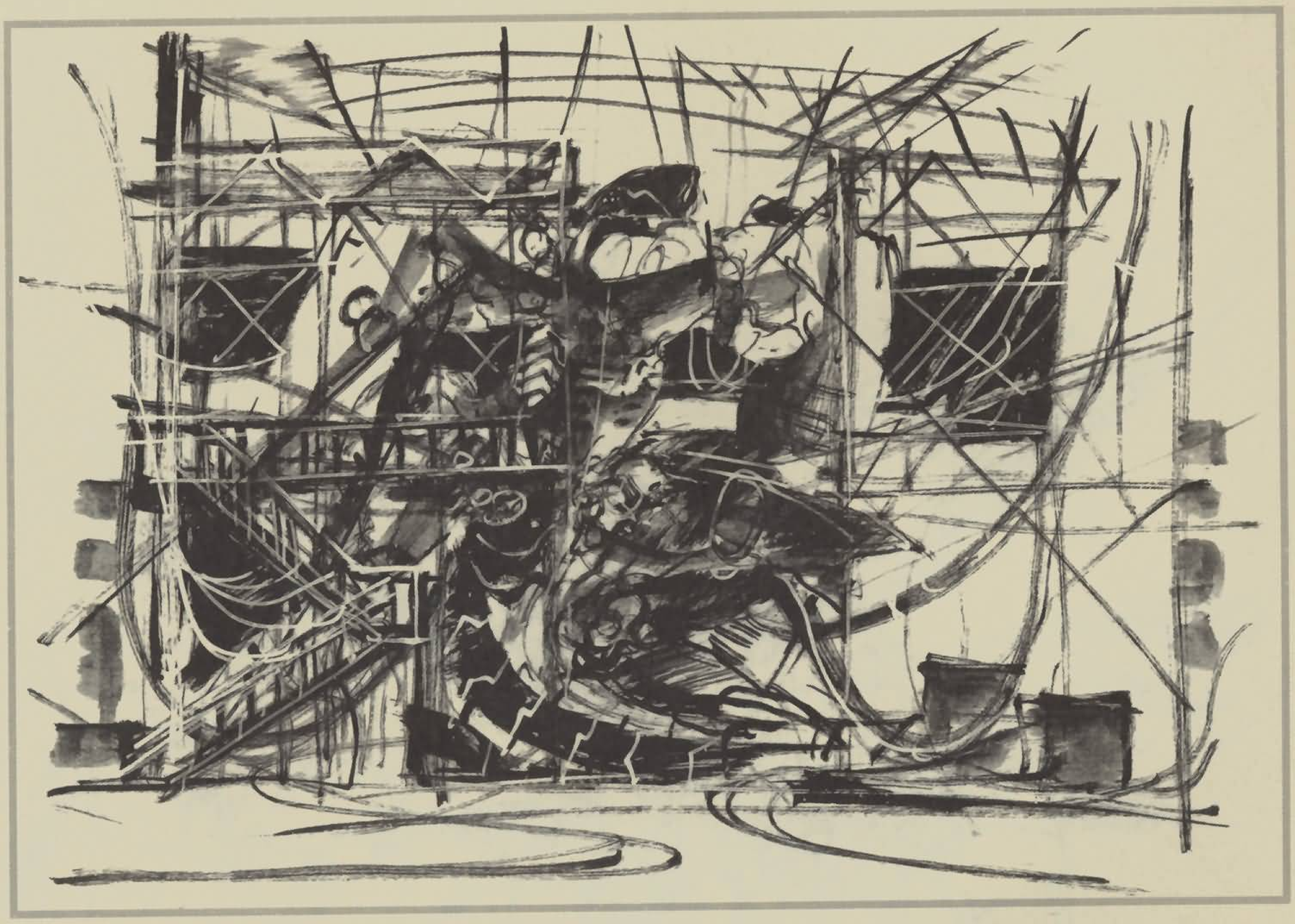
MECHANICS
メカニック設定



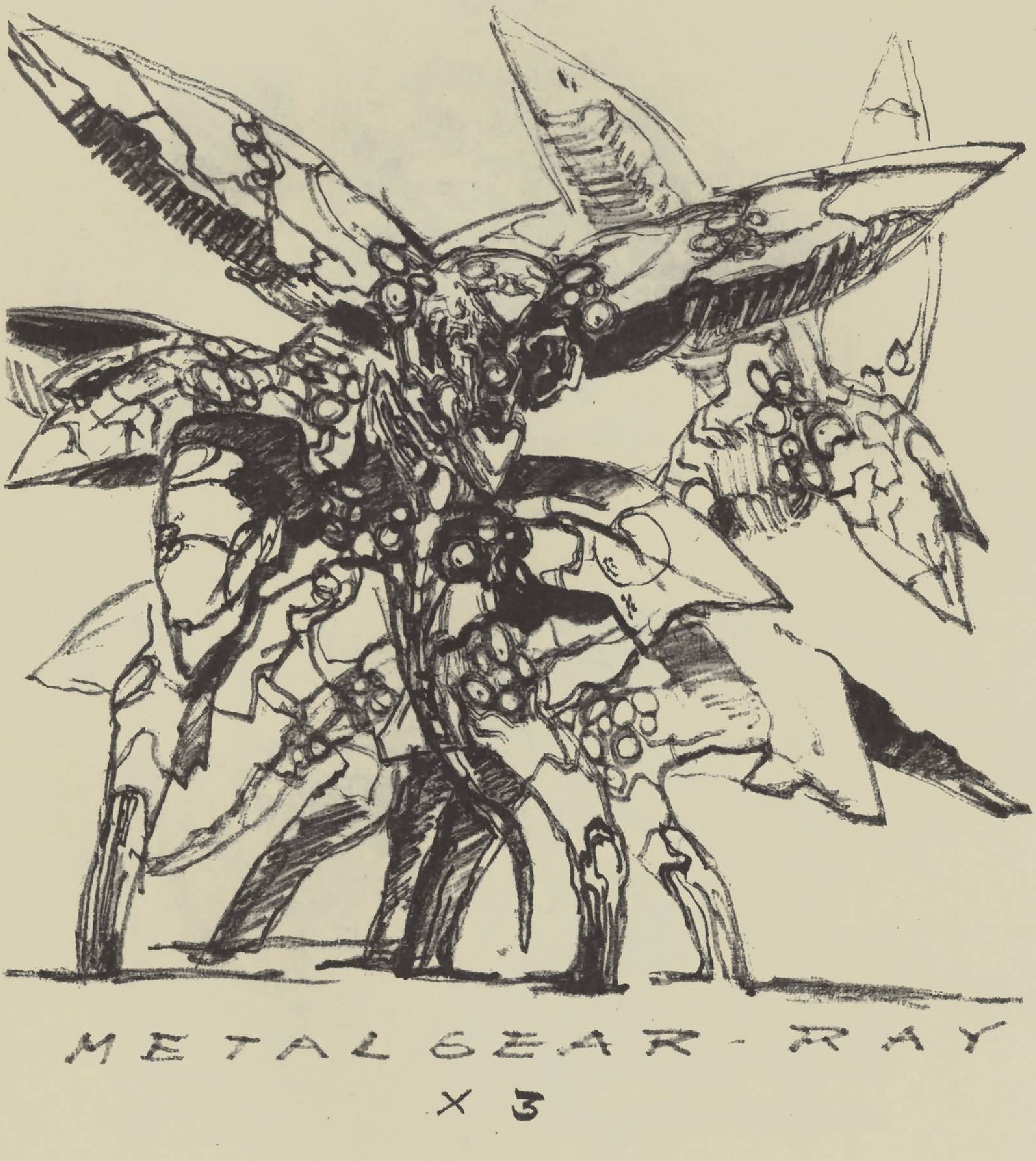


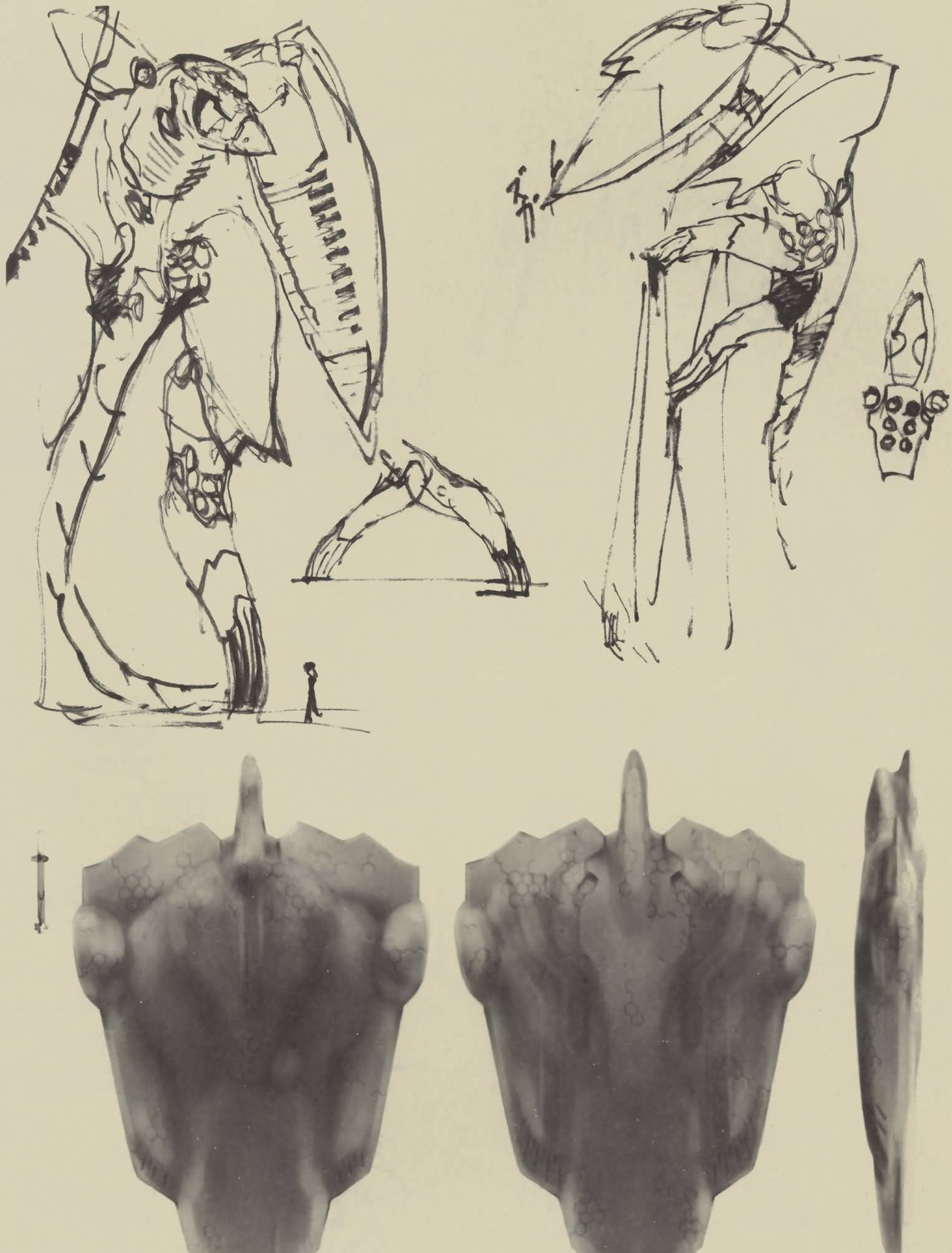









METALGEAR-RAY
×3

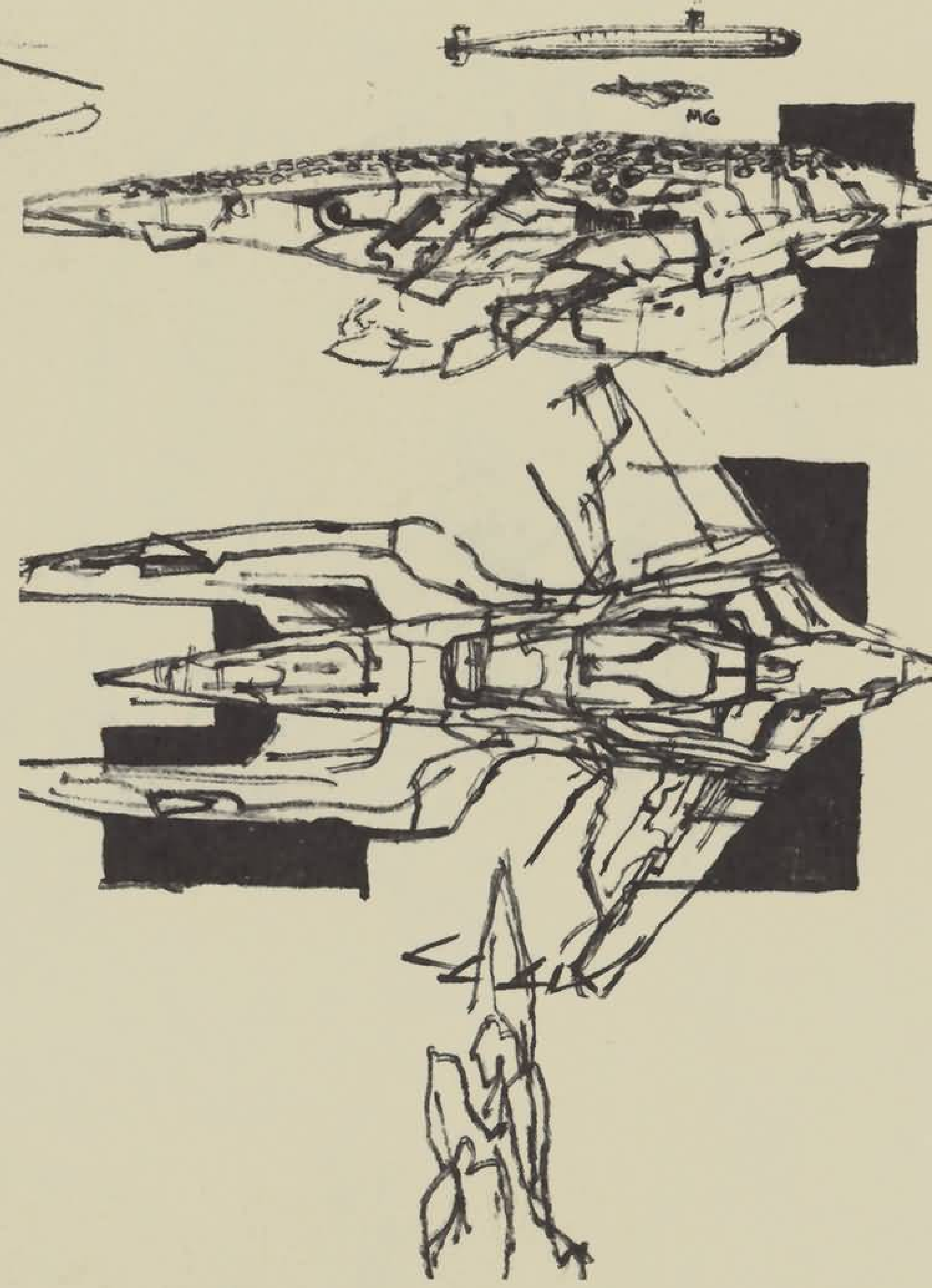


Arsenal Gear

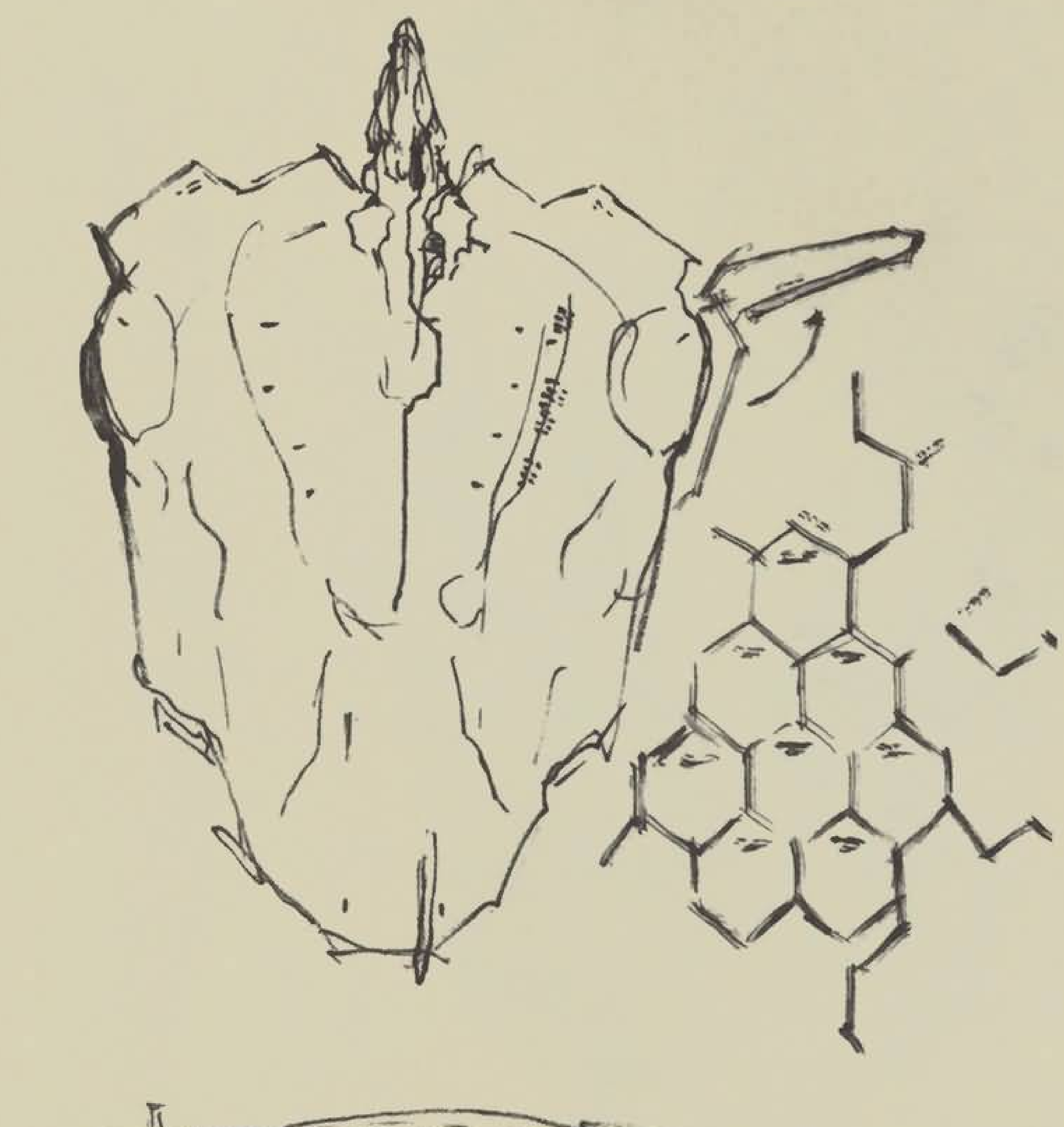
MECHANICS: ROUGH SKETCHES

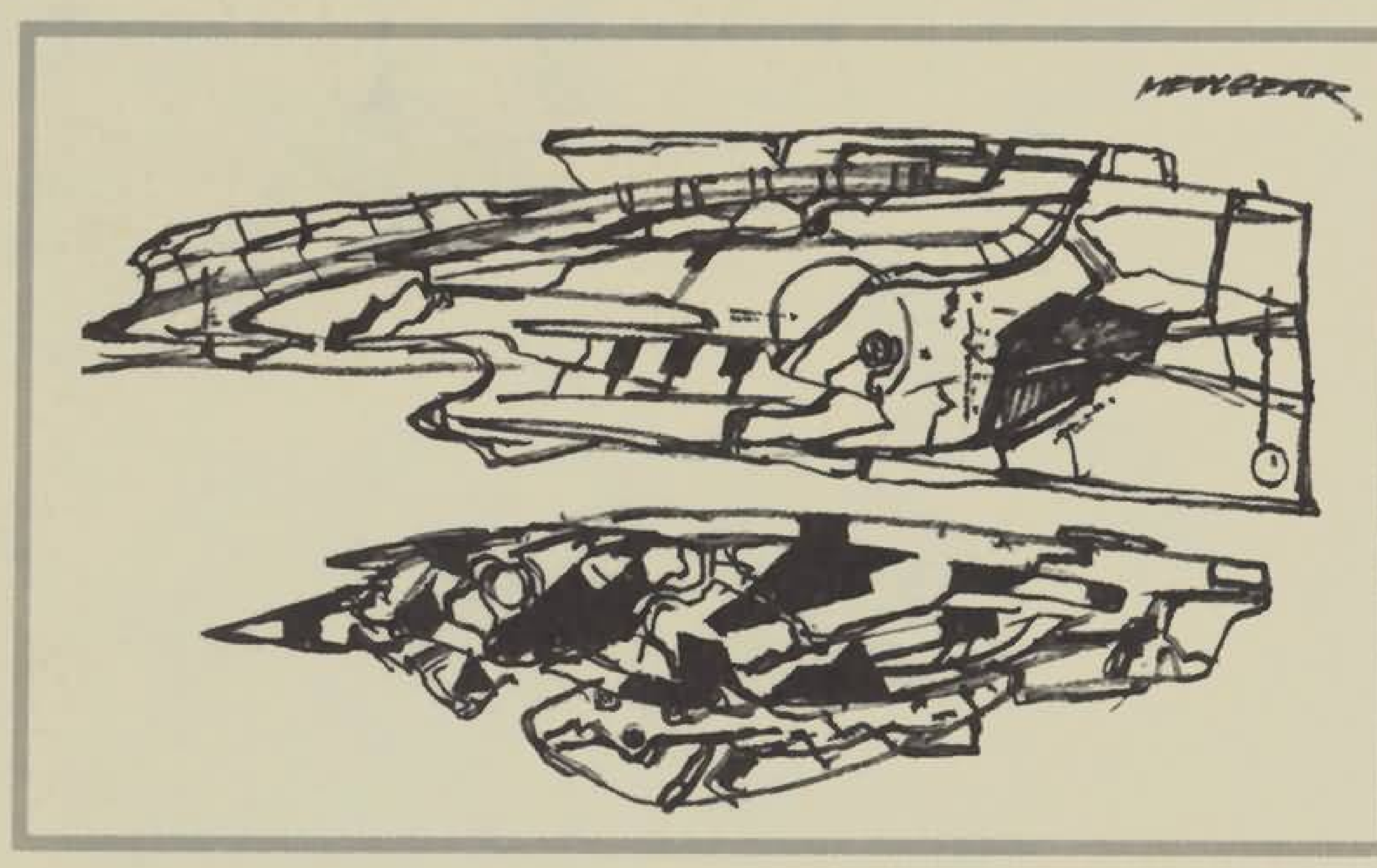
メカニック ラフ スケッチ

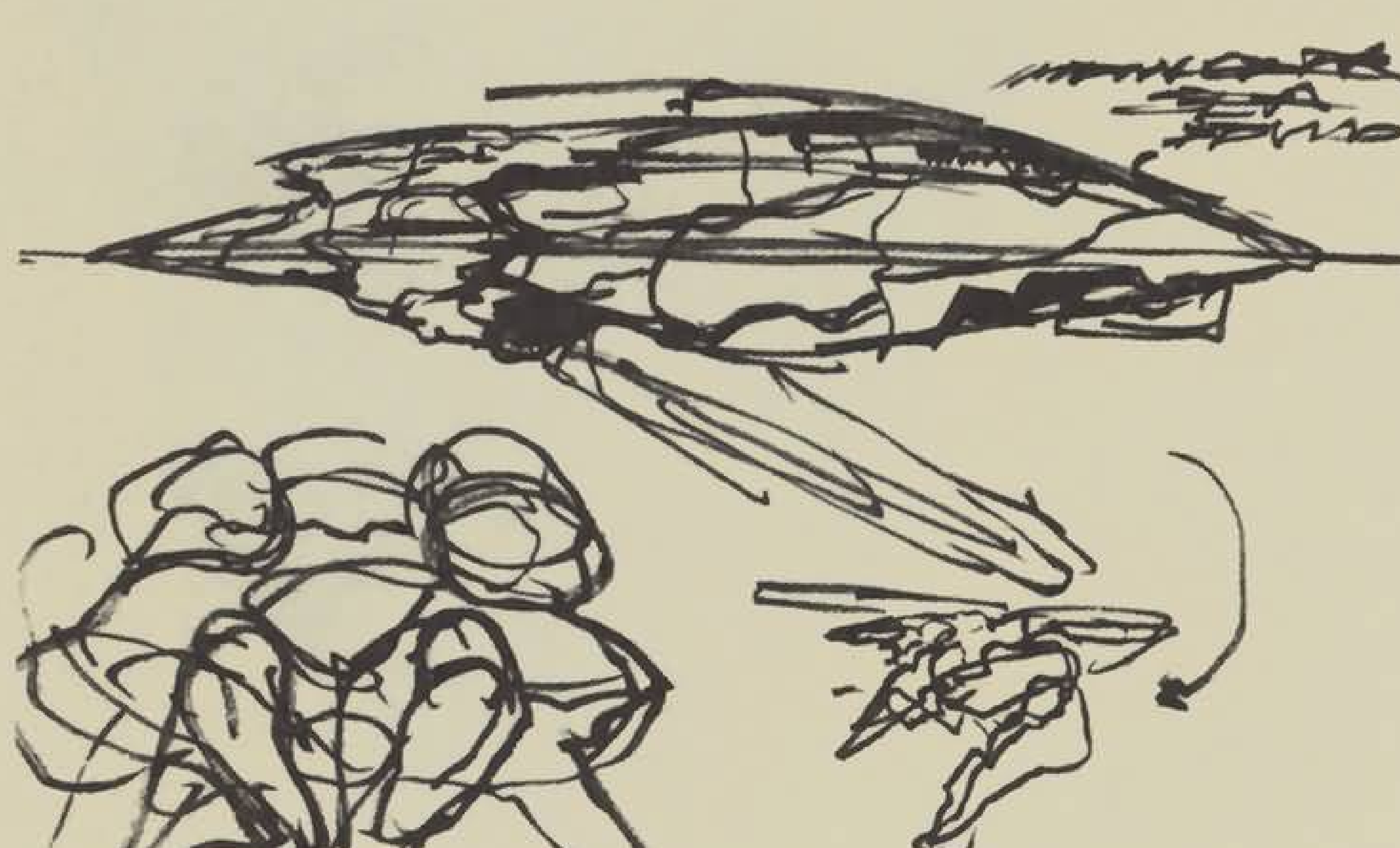




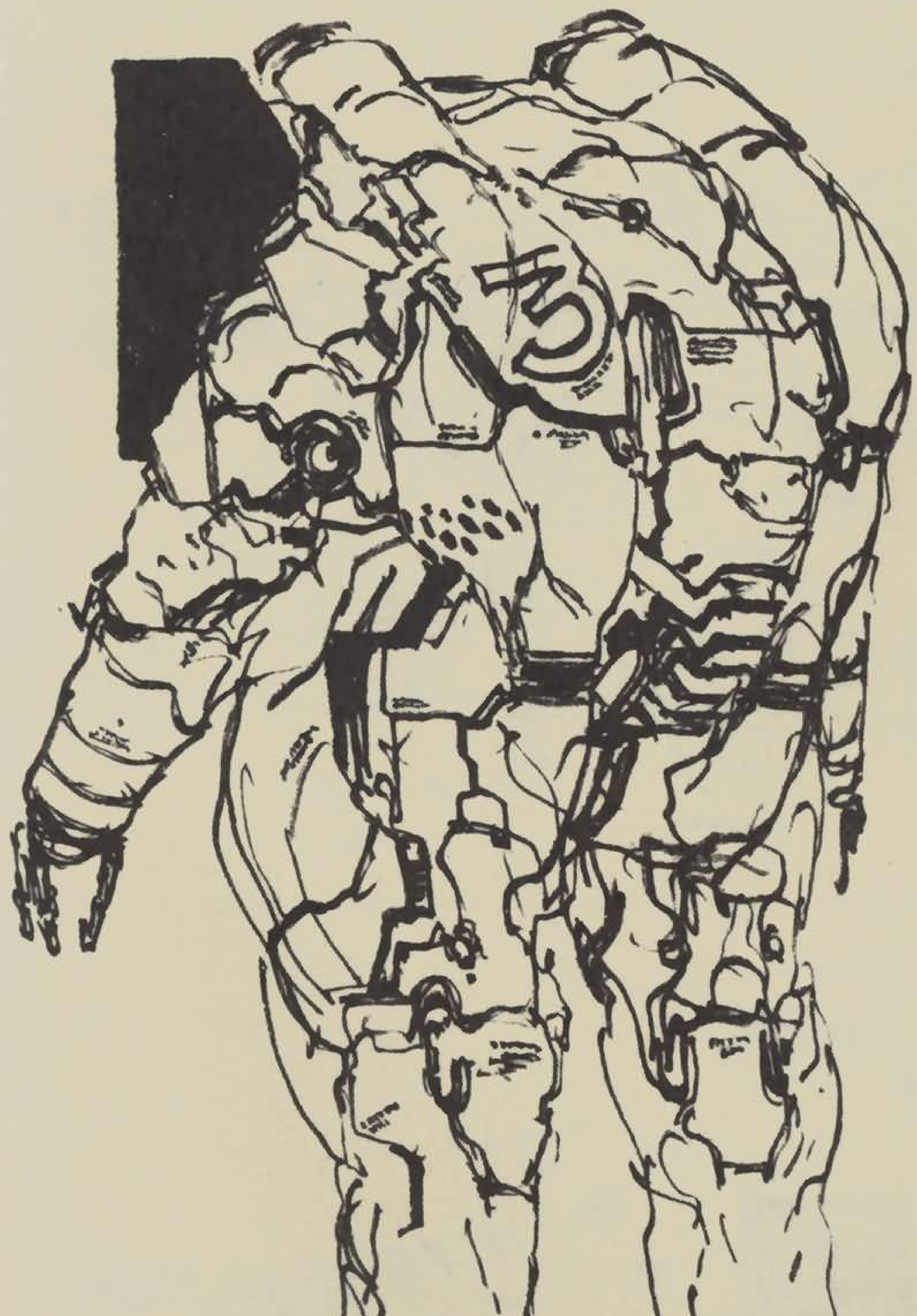
Arsenal Gear



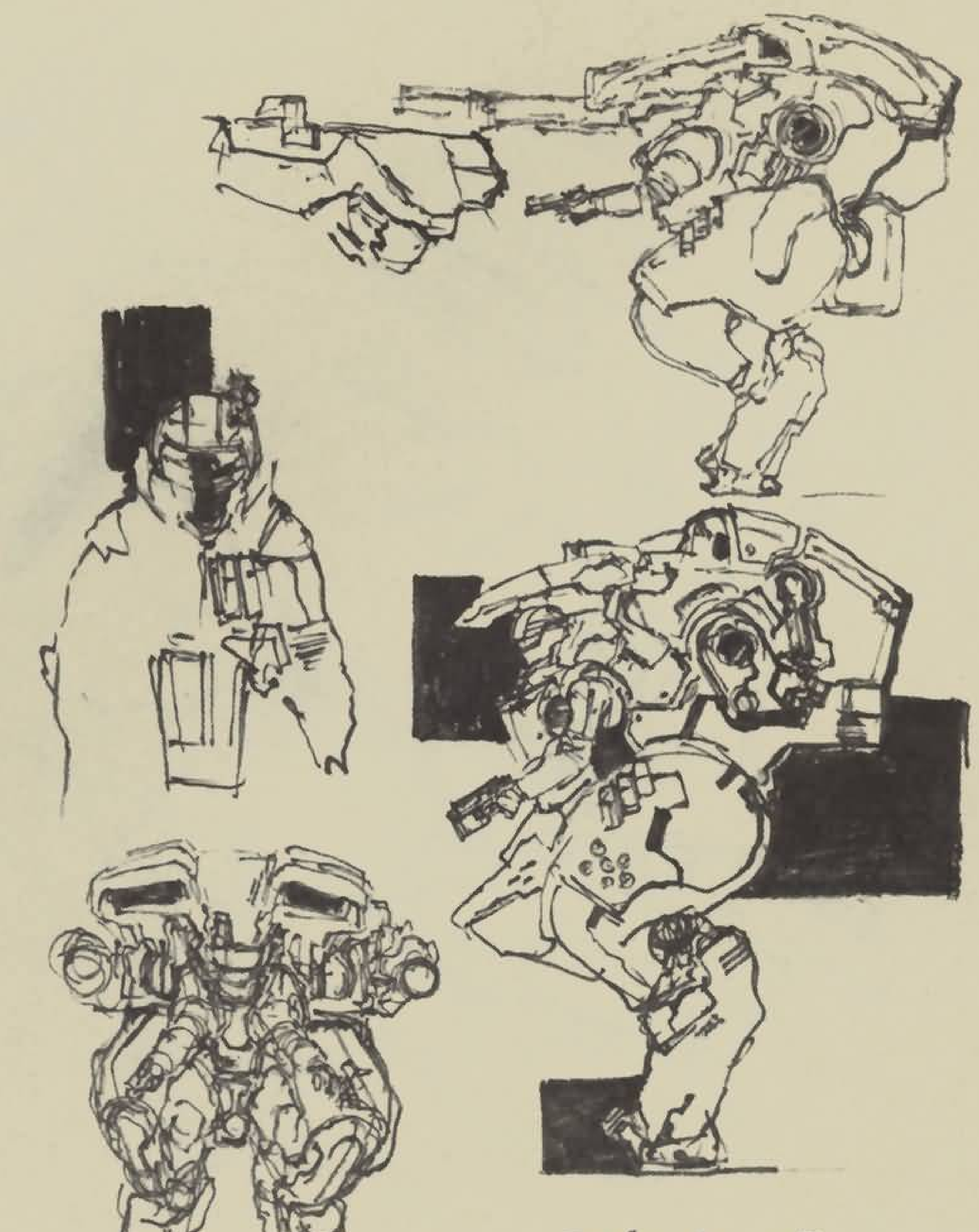




Metal Blade (unpublished)

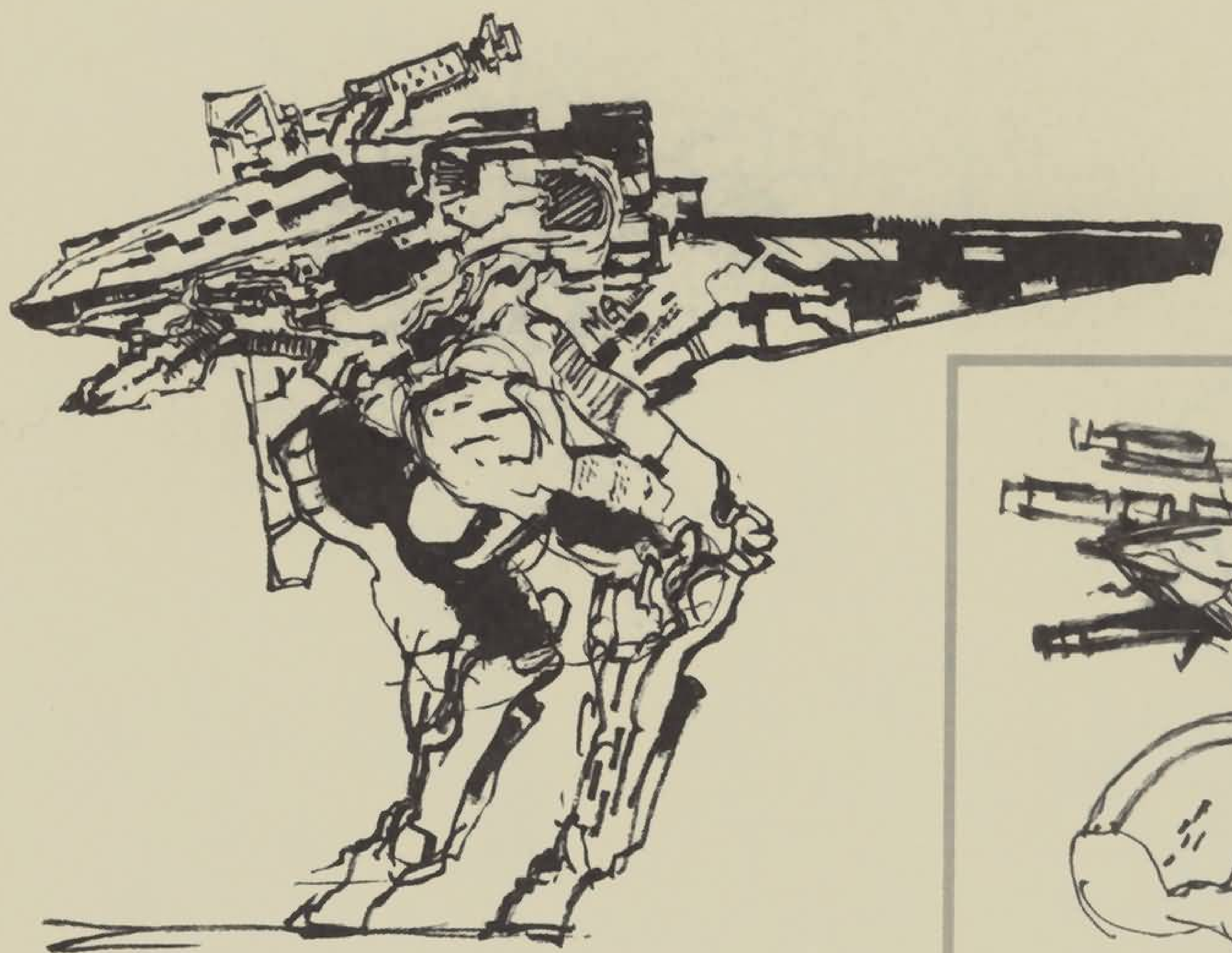


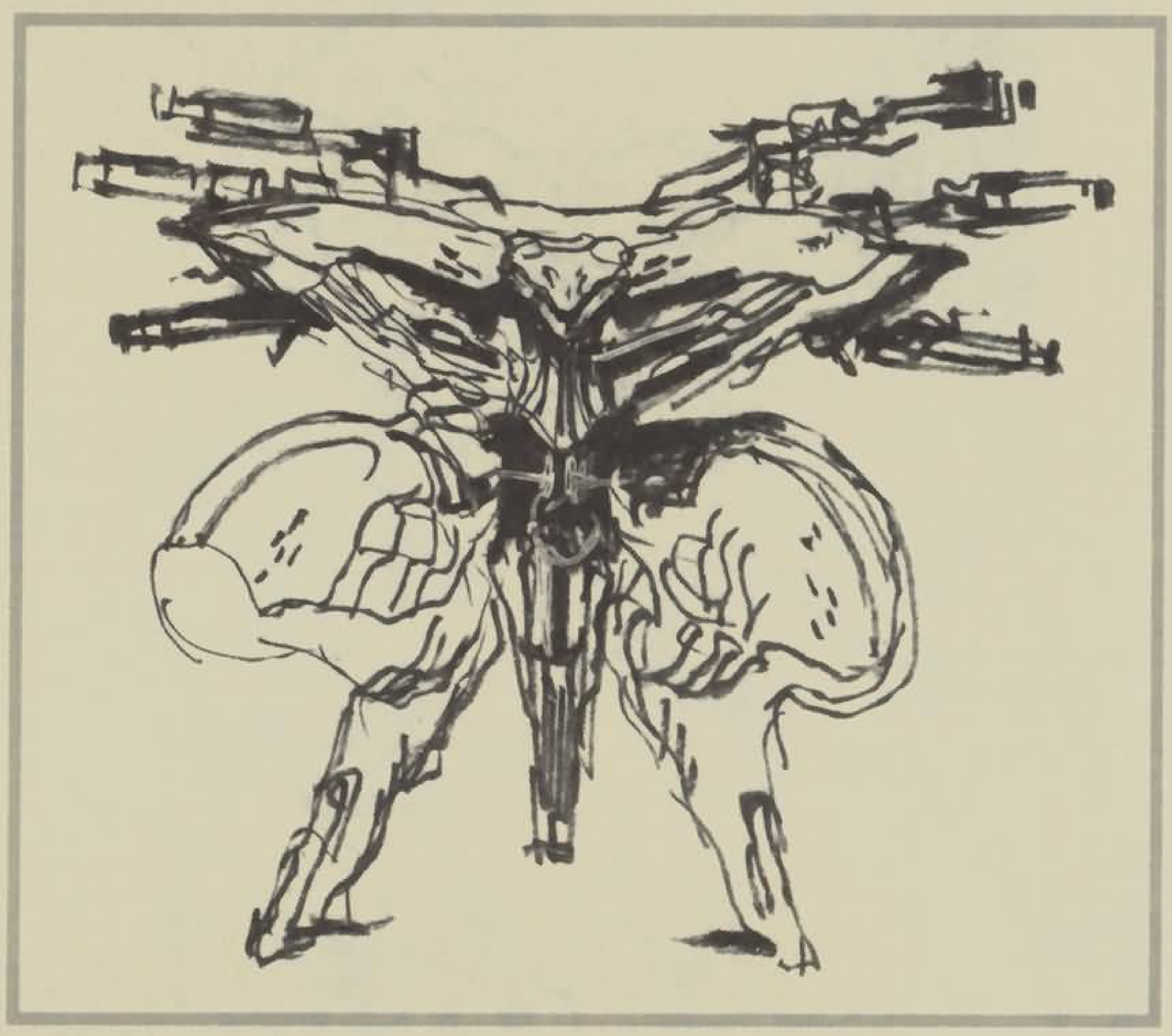




MECHANICS: ROUGH SKETCHES

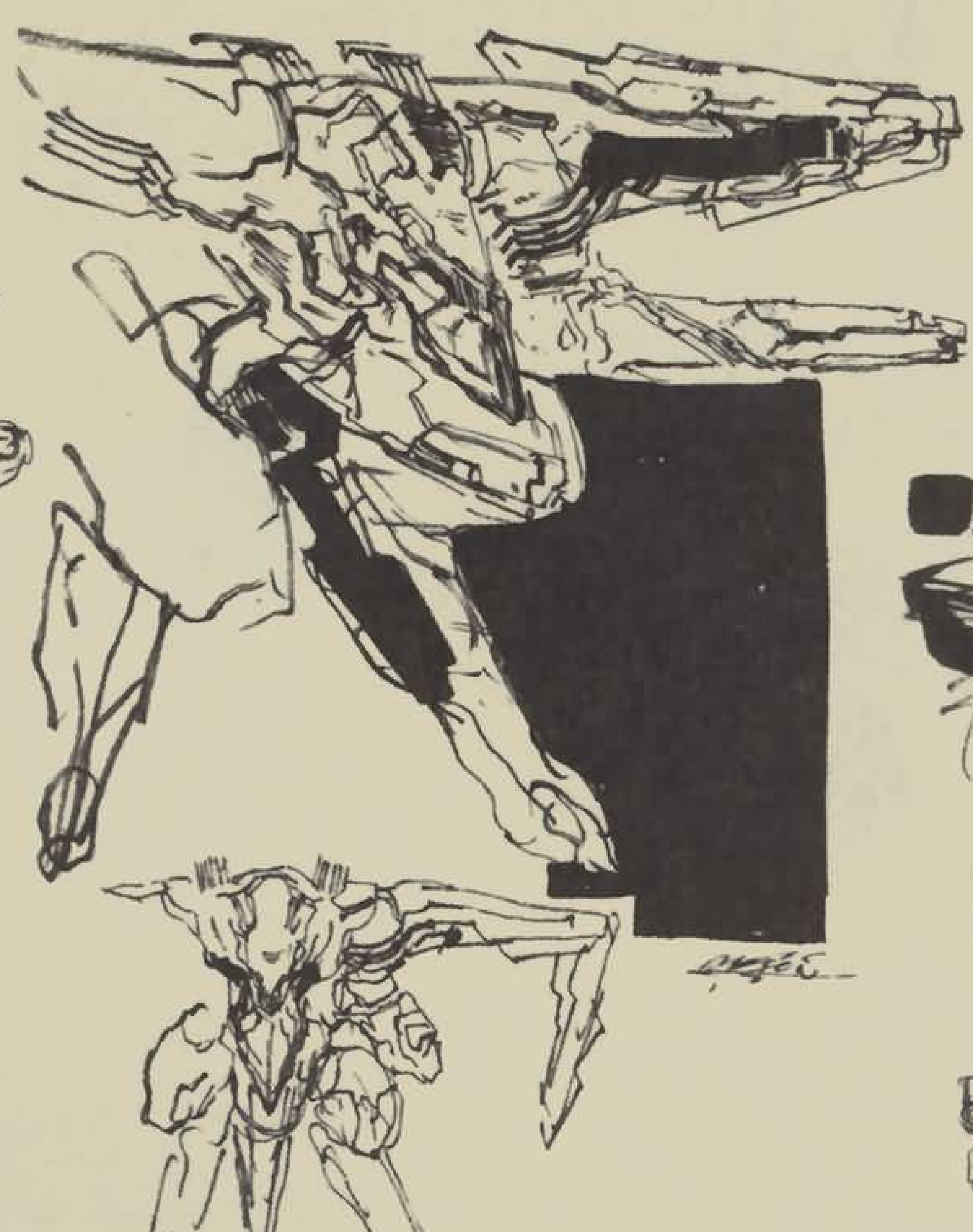
メカニック ラフ スケッチ



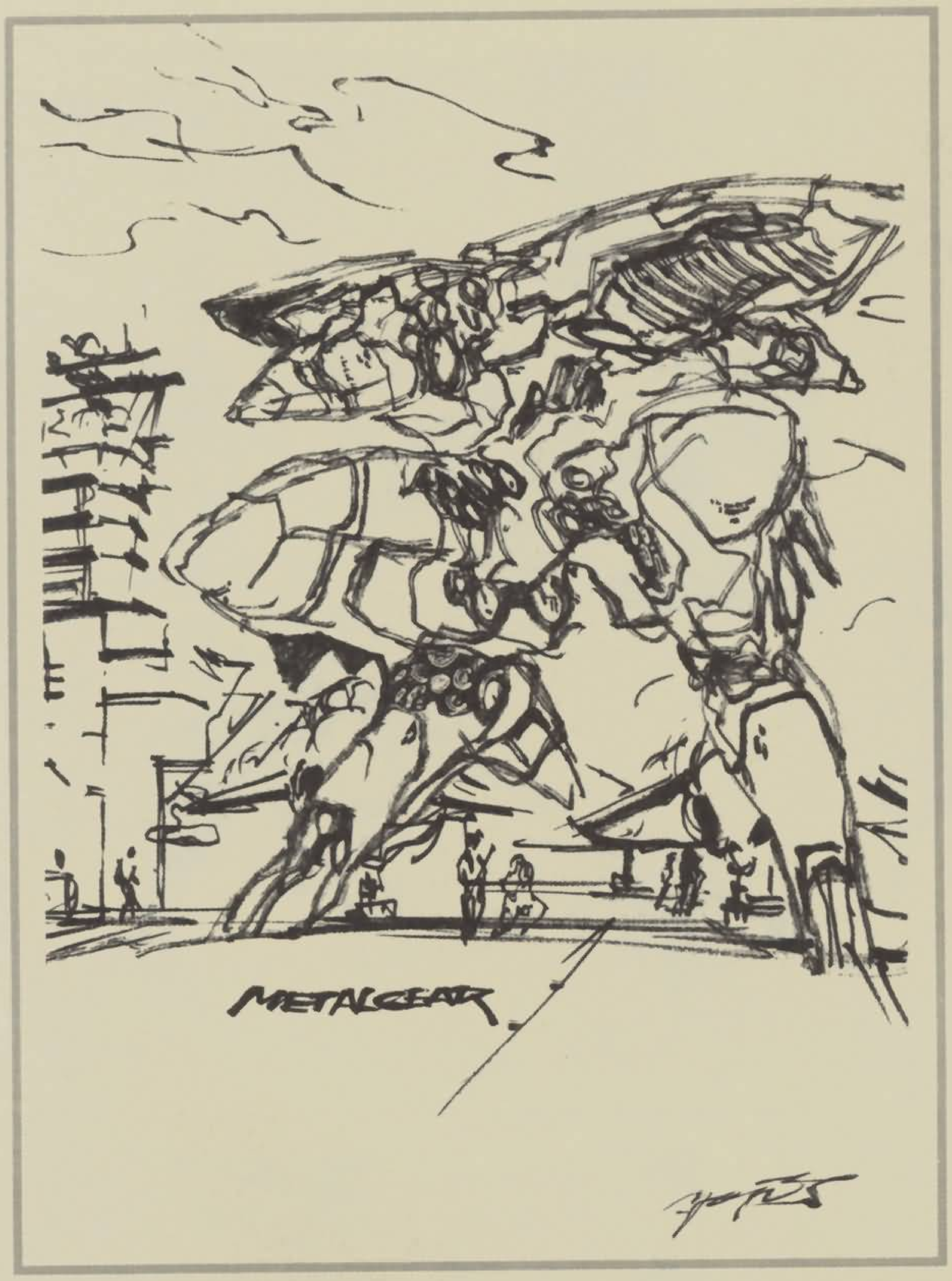


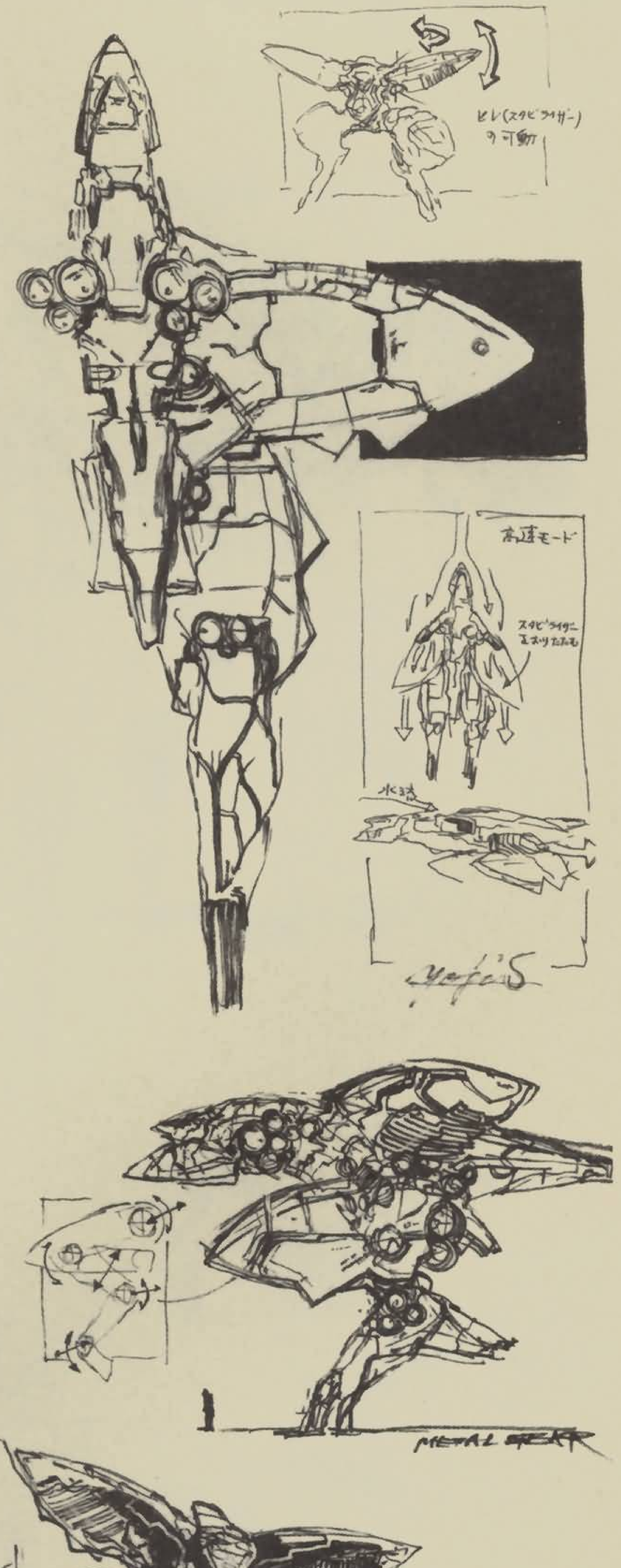
Metal Gear RAY

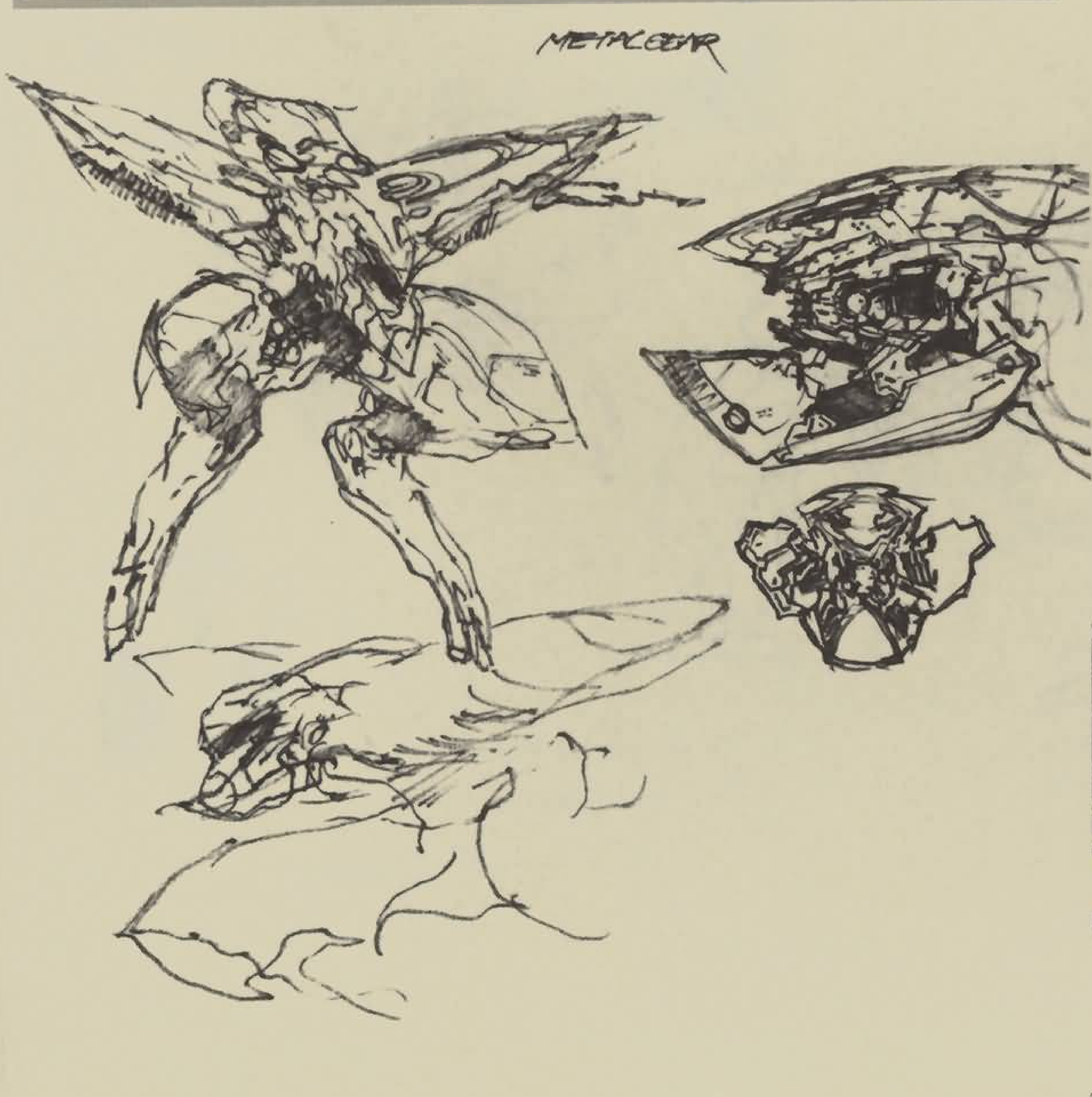







METALGEAR


ヒレ(スタビライザー)の可動
高速モード
METAL GEAR

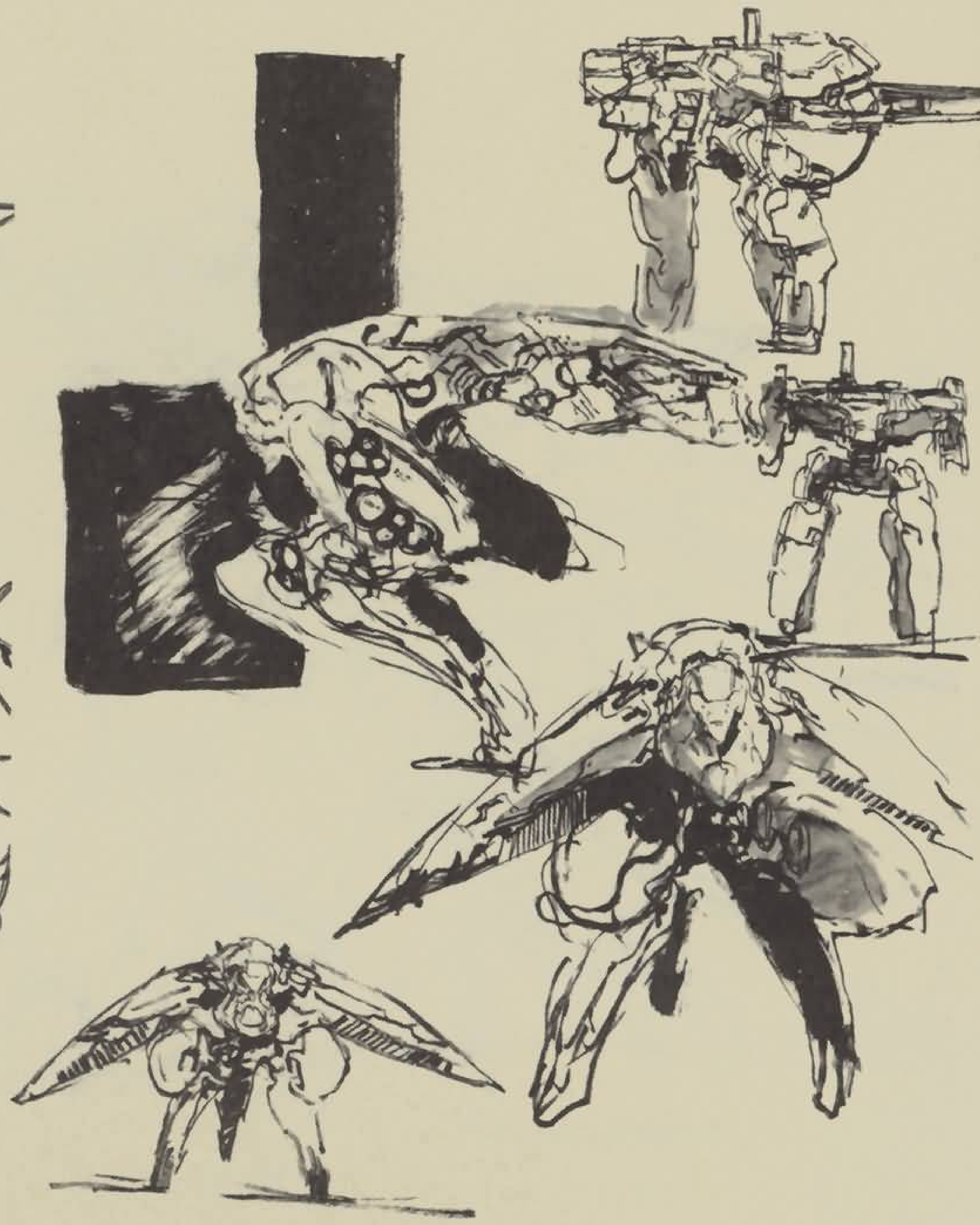

METALGEAR

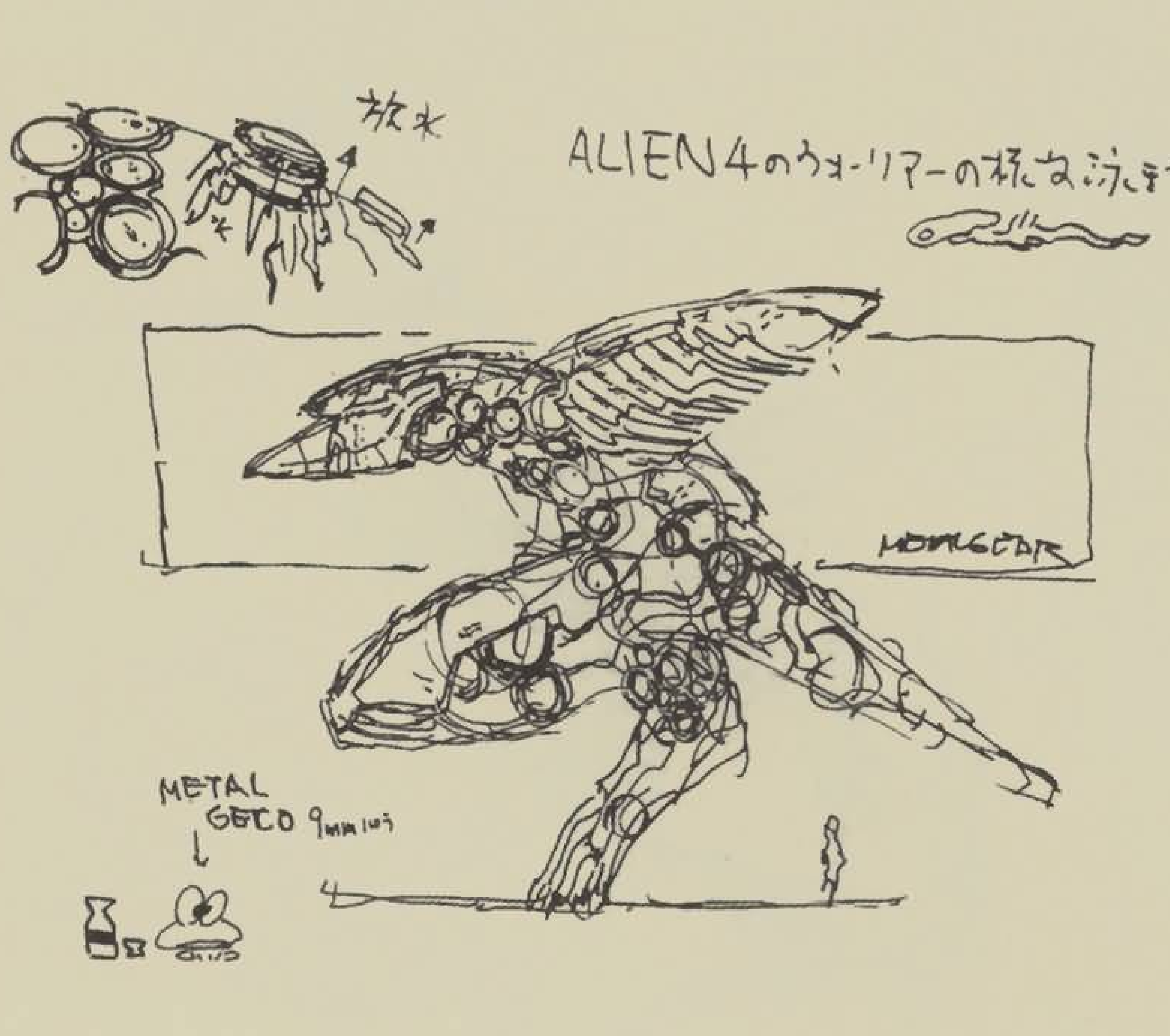


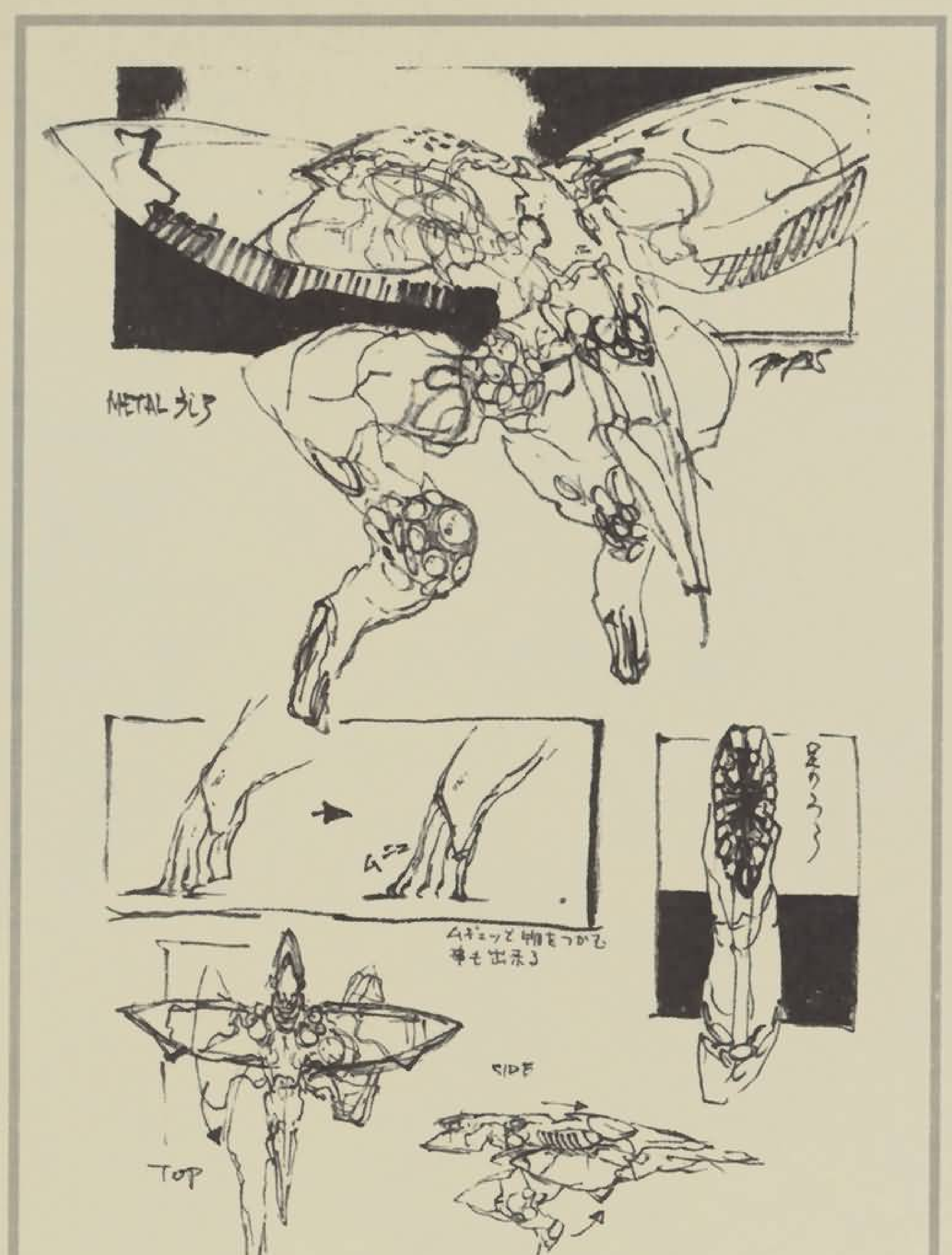
MECHANICS: ROUGH SKETCHES

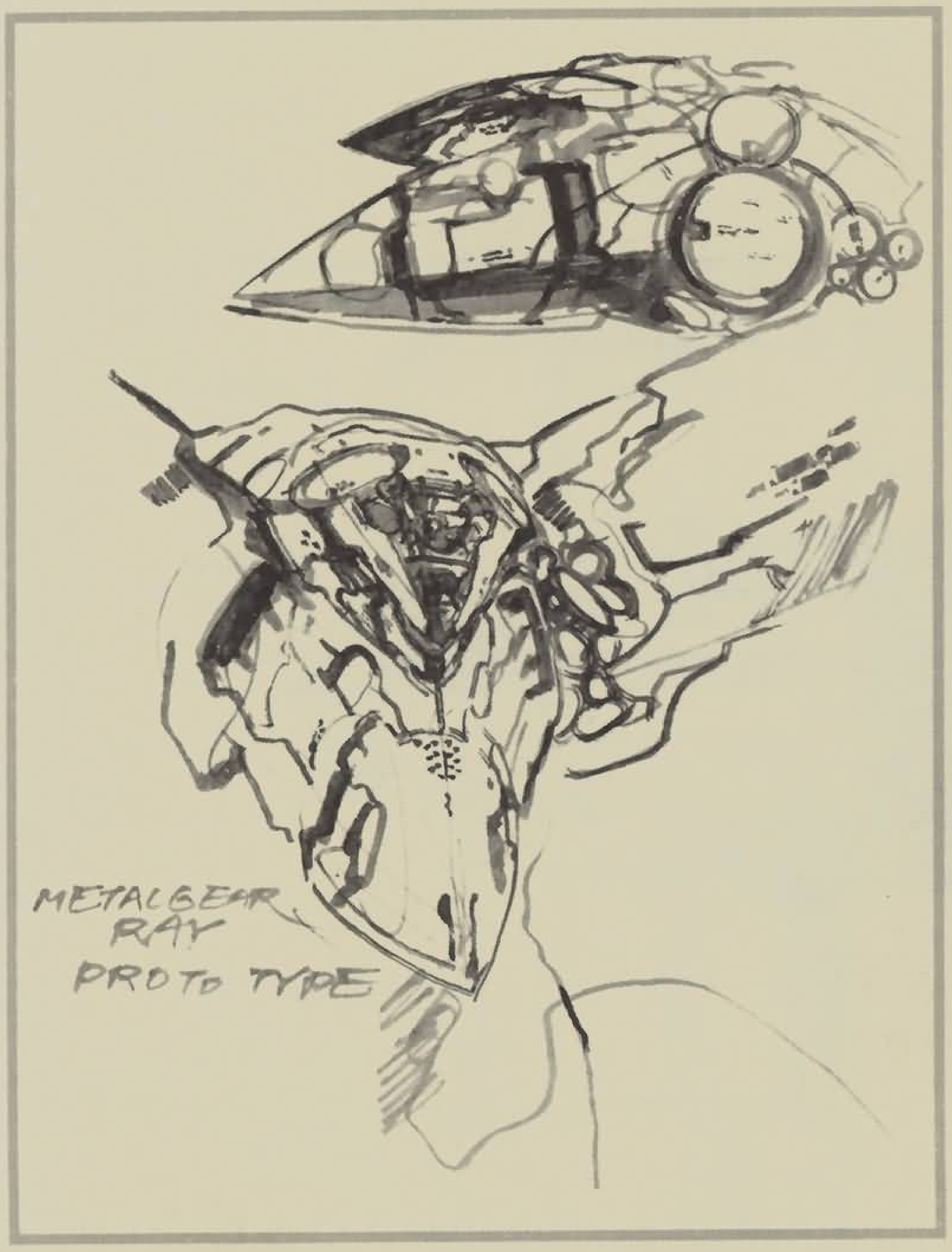
メカニック ラフ スケッチ

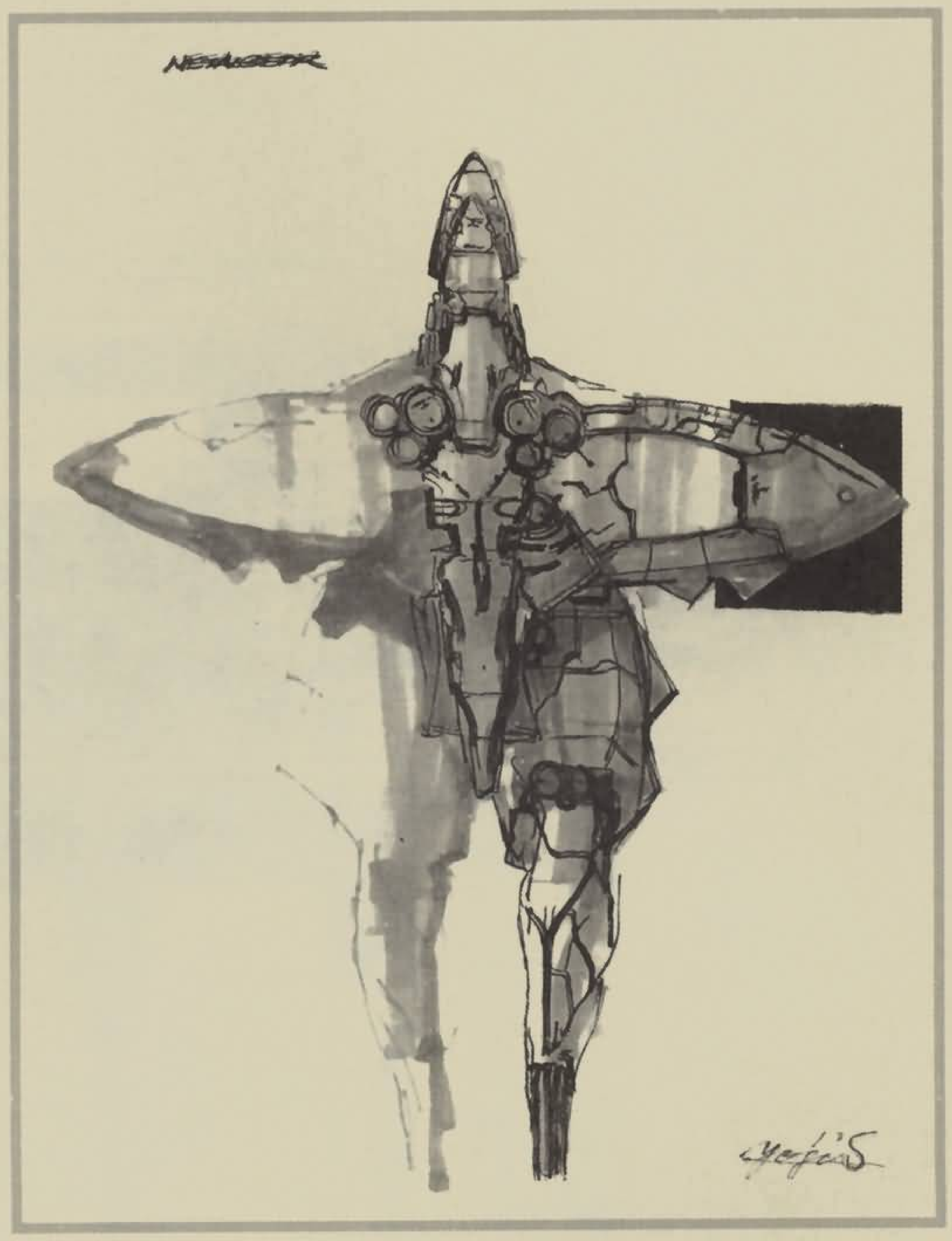


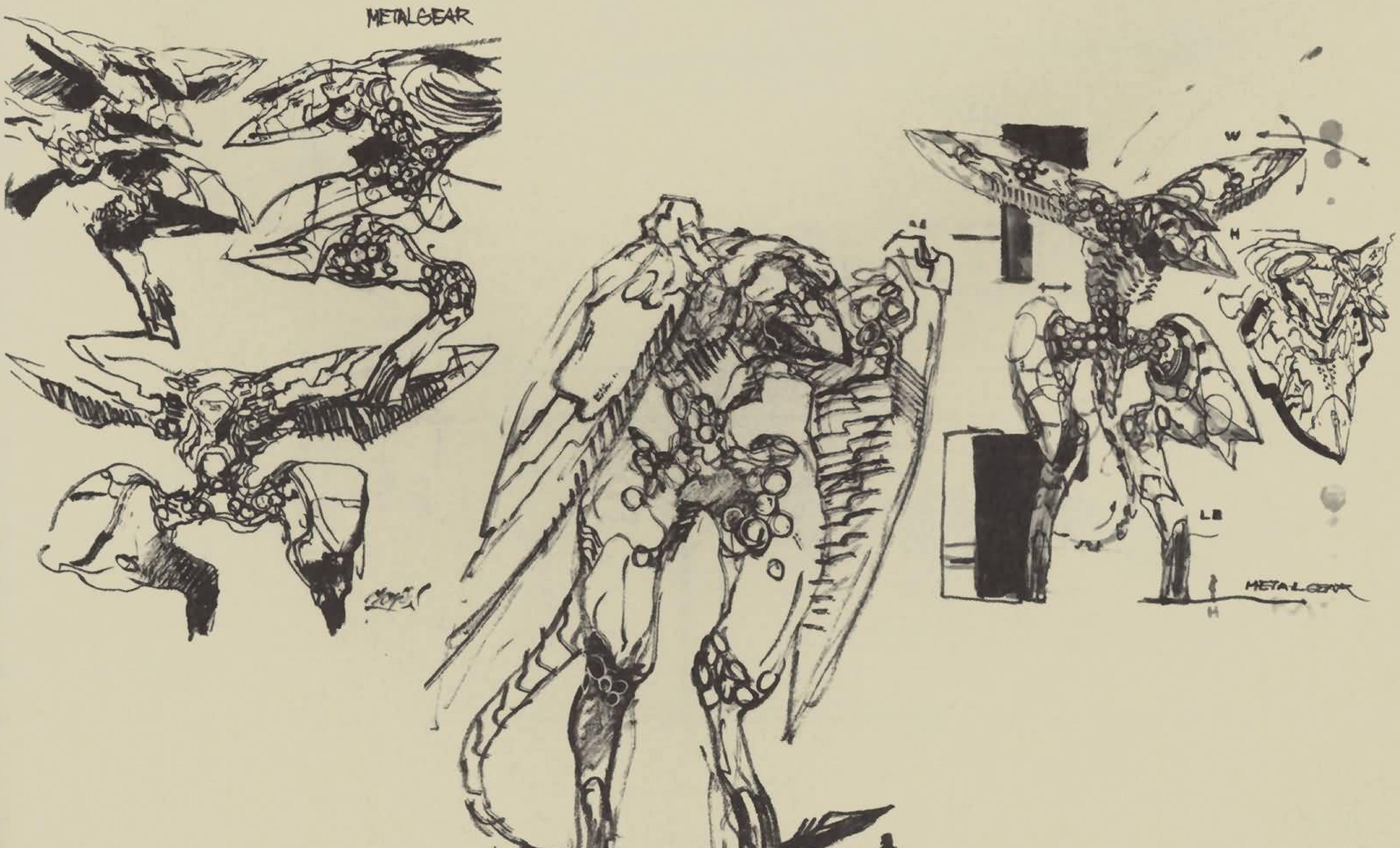


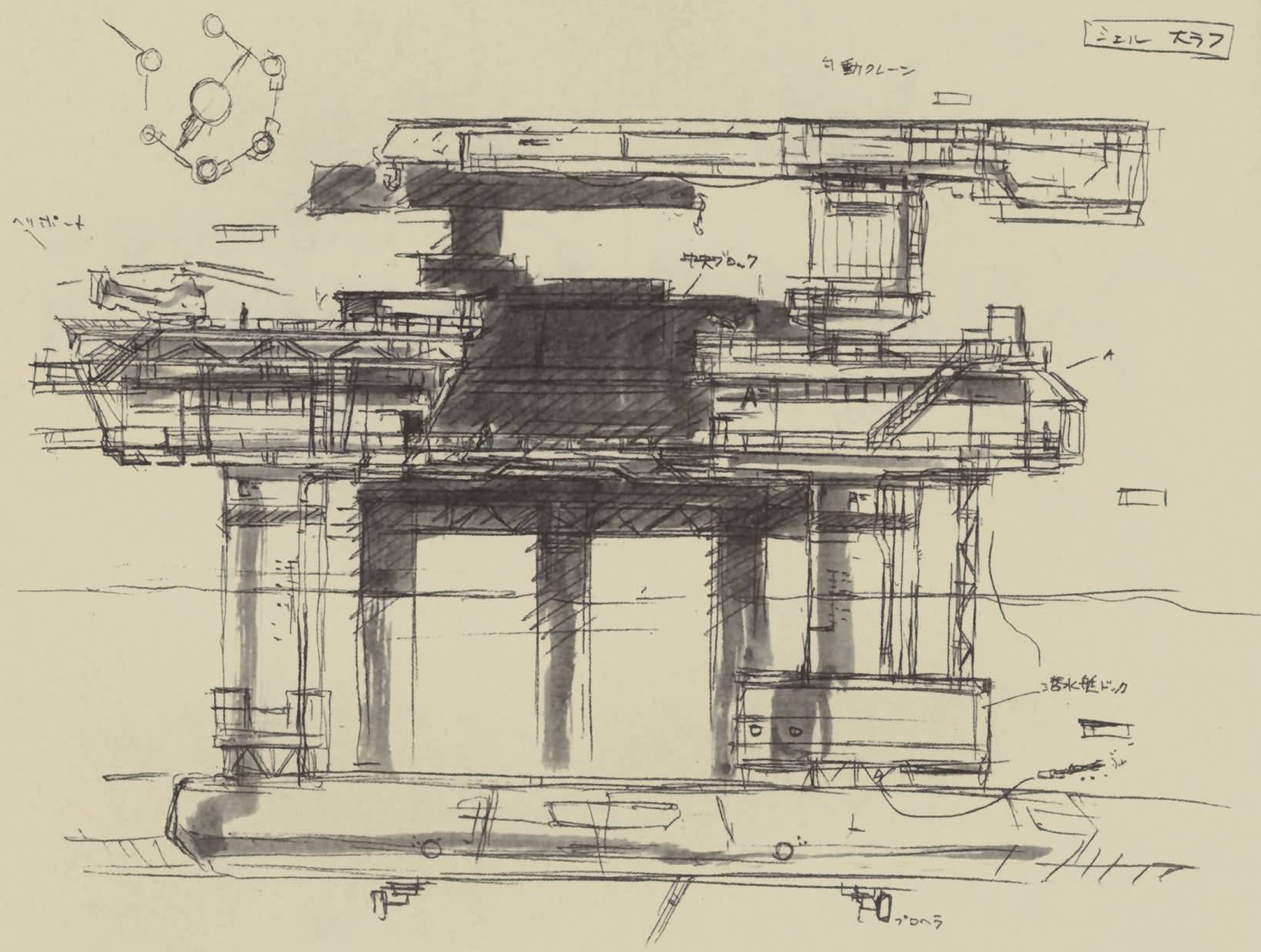


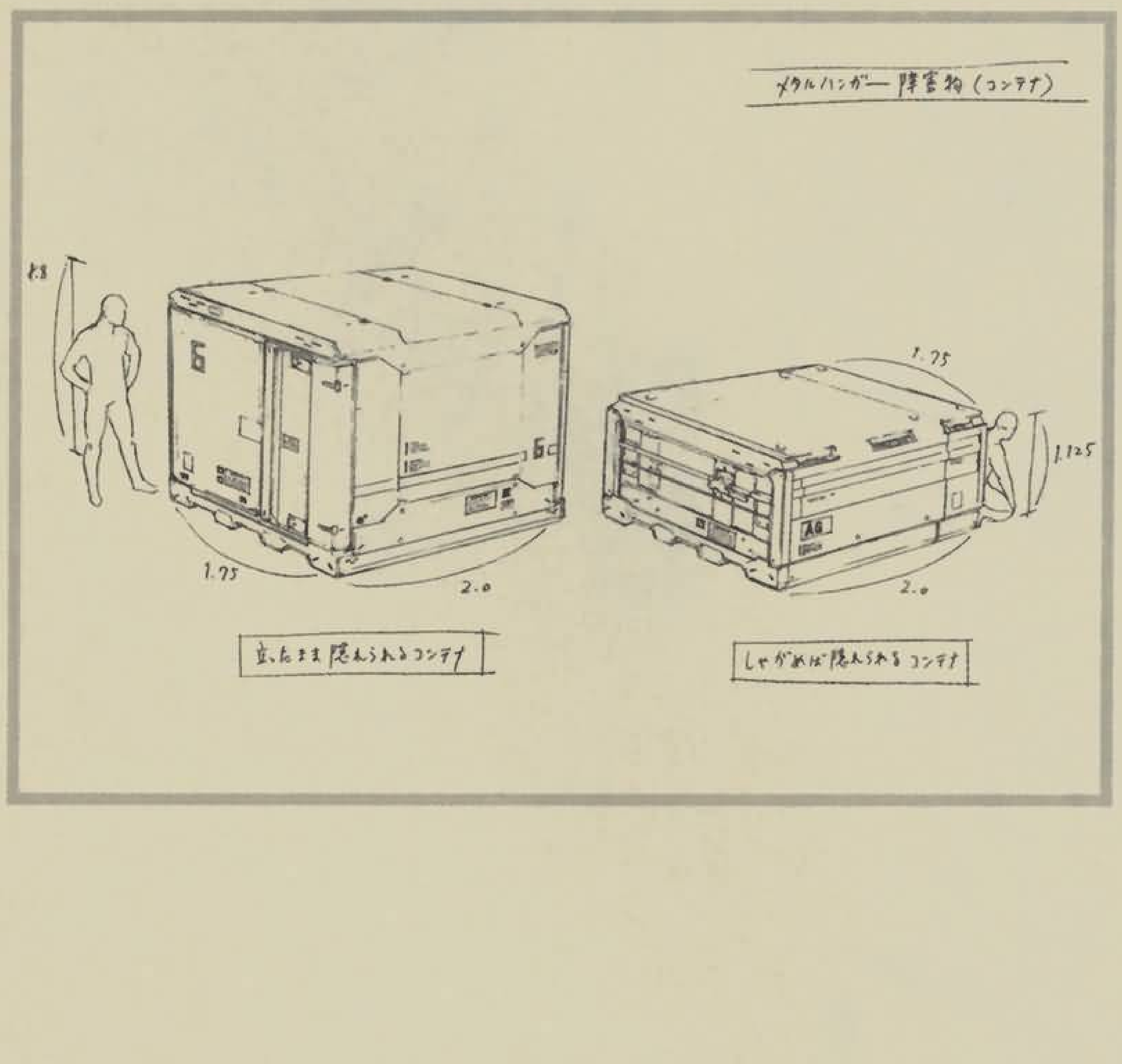


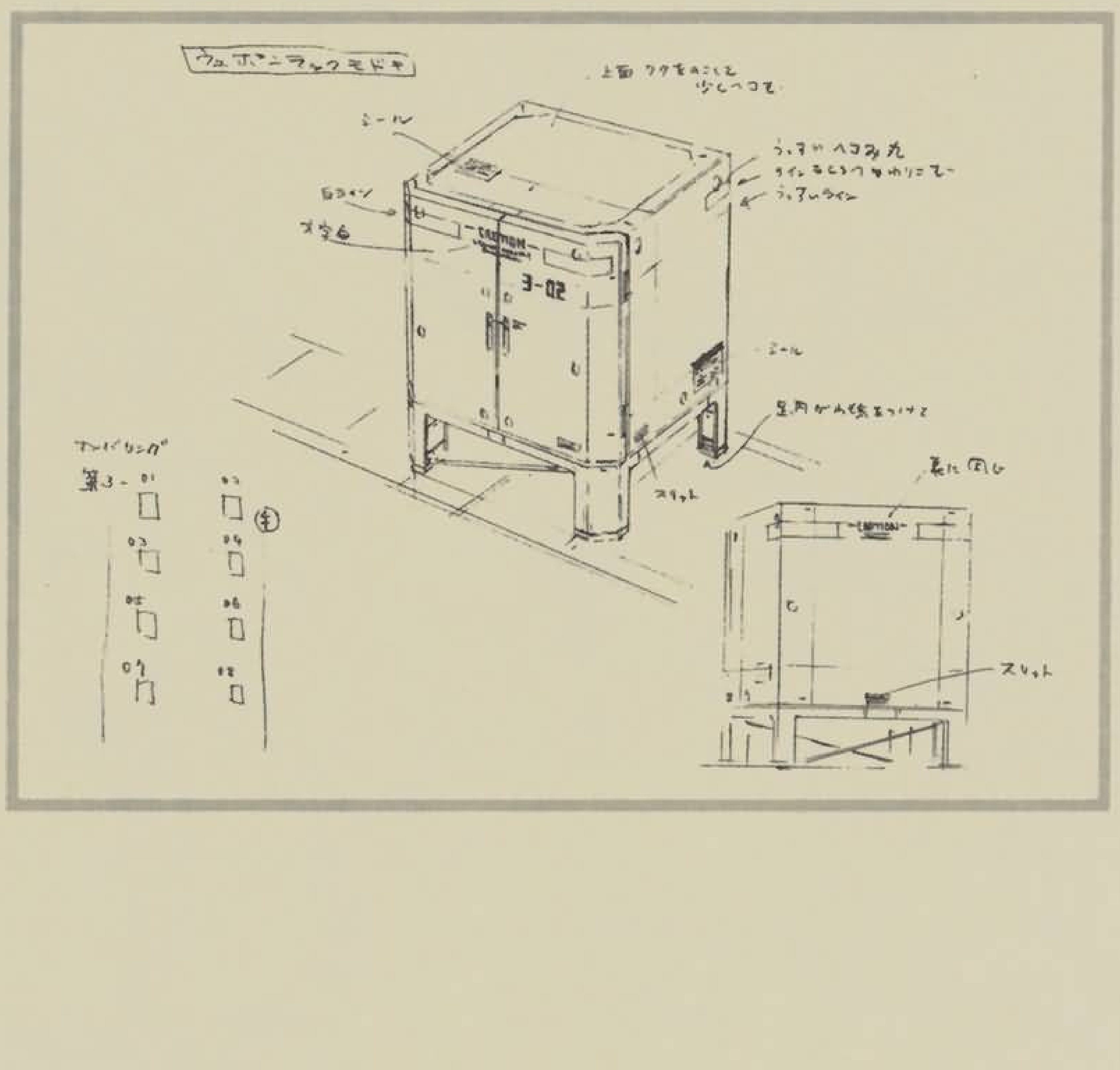

METALGEAR
RAY
PROTO TYPE

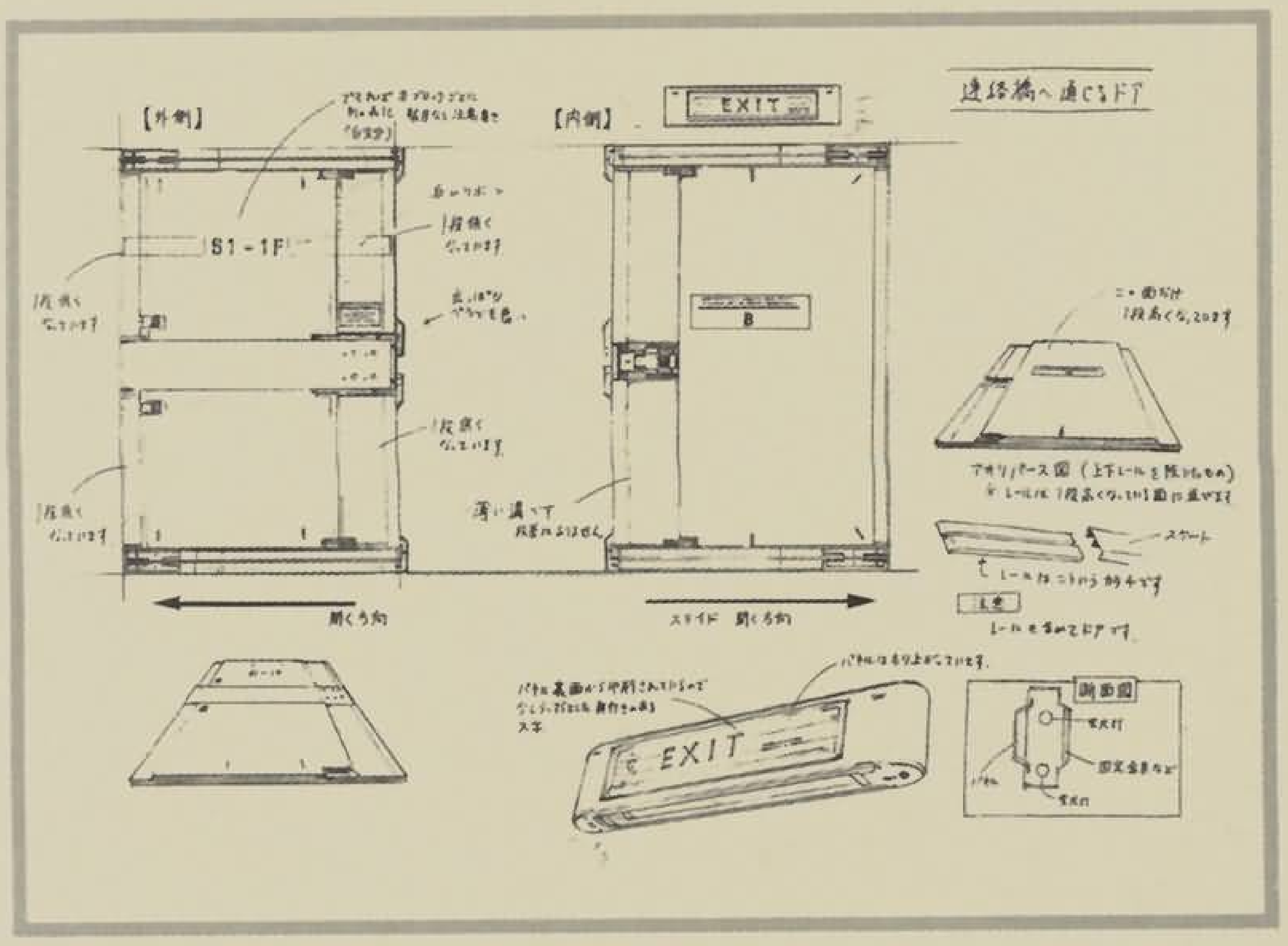

METALGEAR

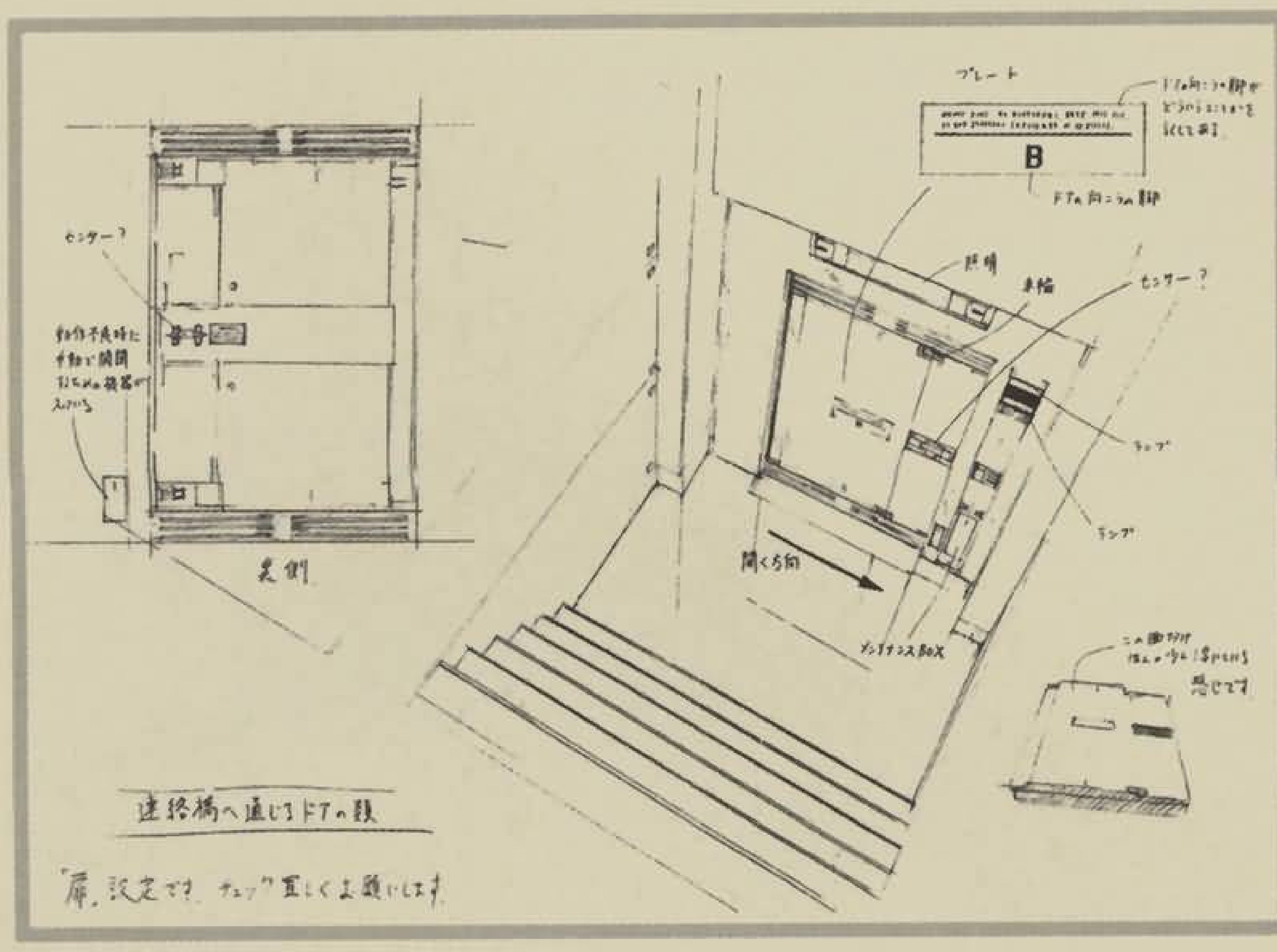

METALGEAR
W
H
LB
METALGEAR
H

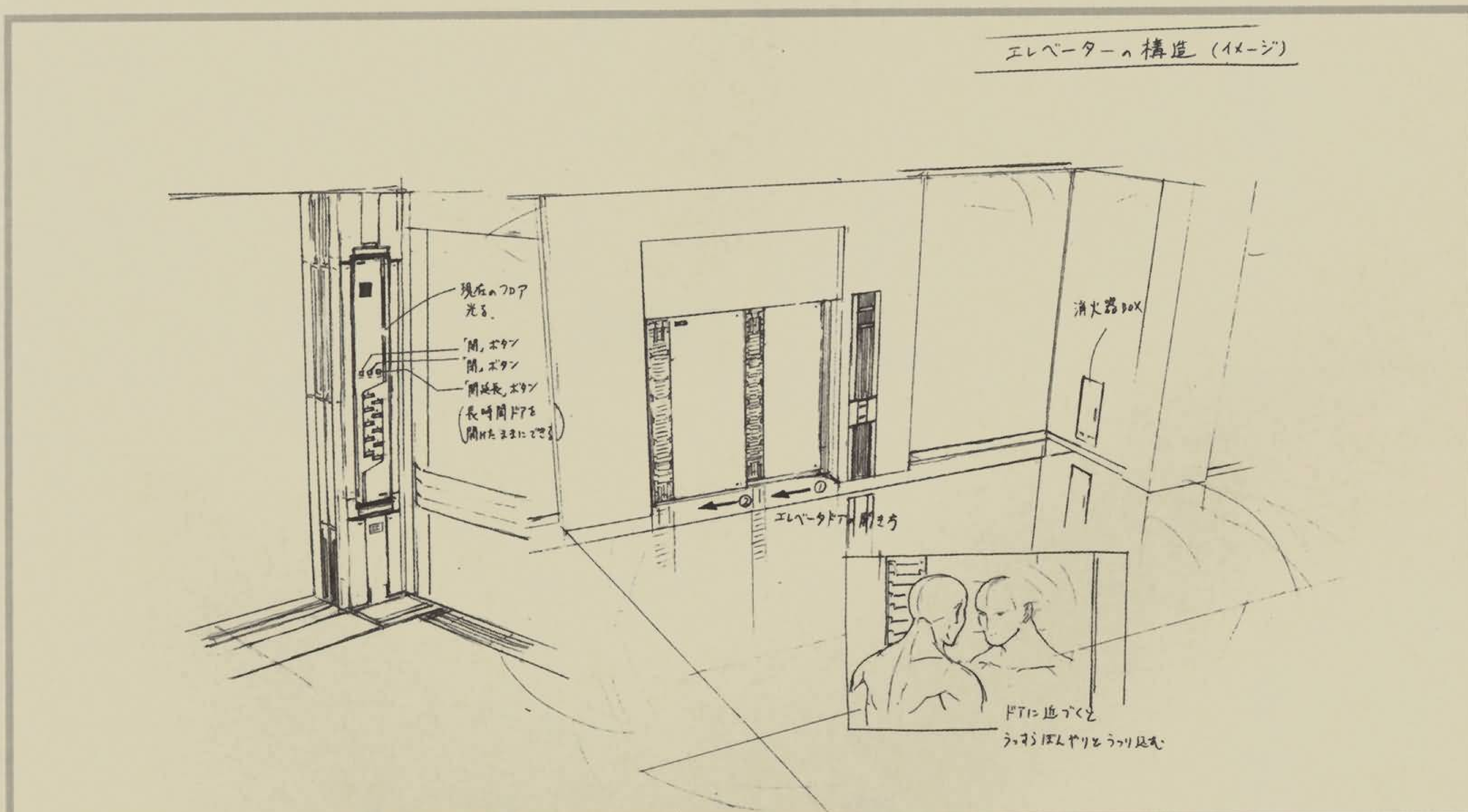

シェル 大ラフ
ヘリポート
中央ブロック
潜水艇ドック
プロペラ

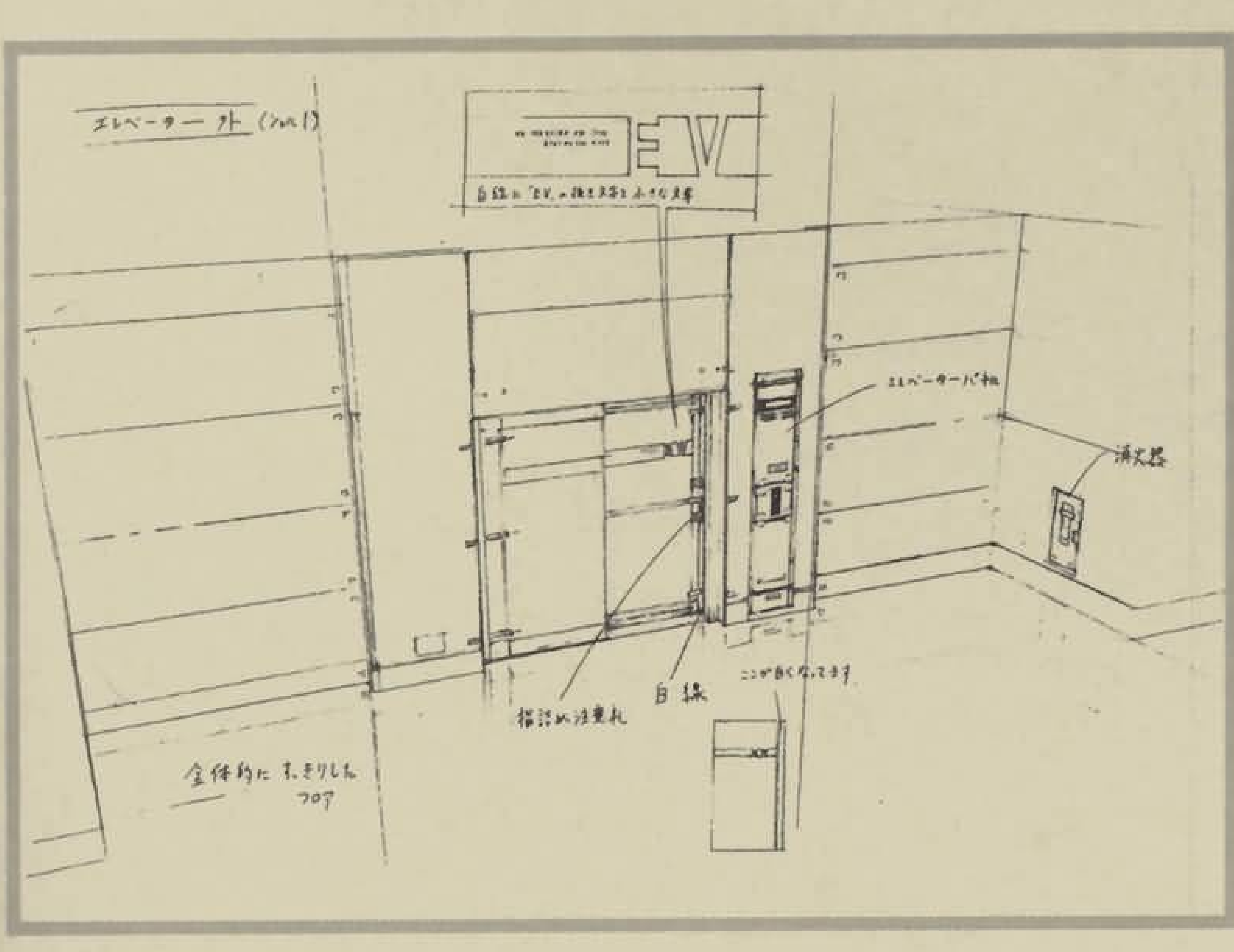

メタルハンガー 障害物（コンテナ）
立ったまま隠れられるコンテナ
しゃがめば隠れられるコンテナ

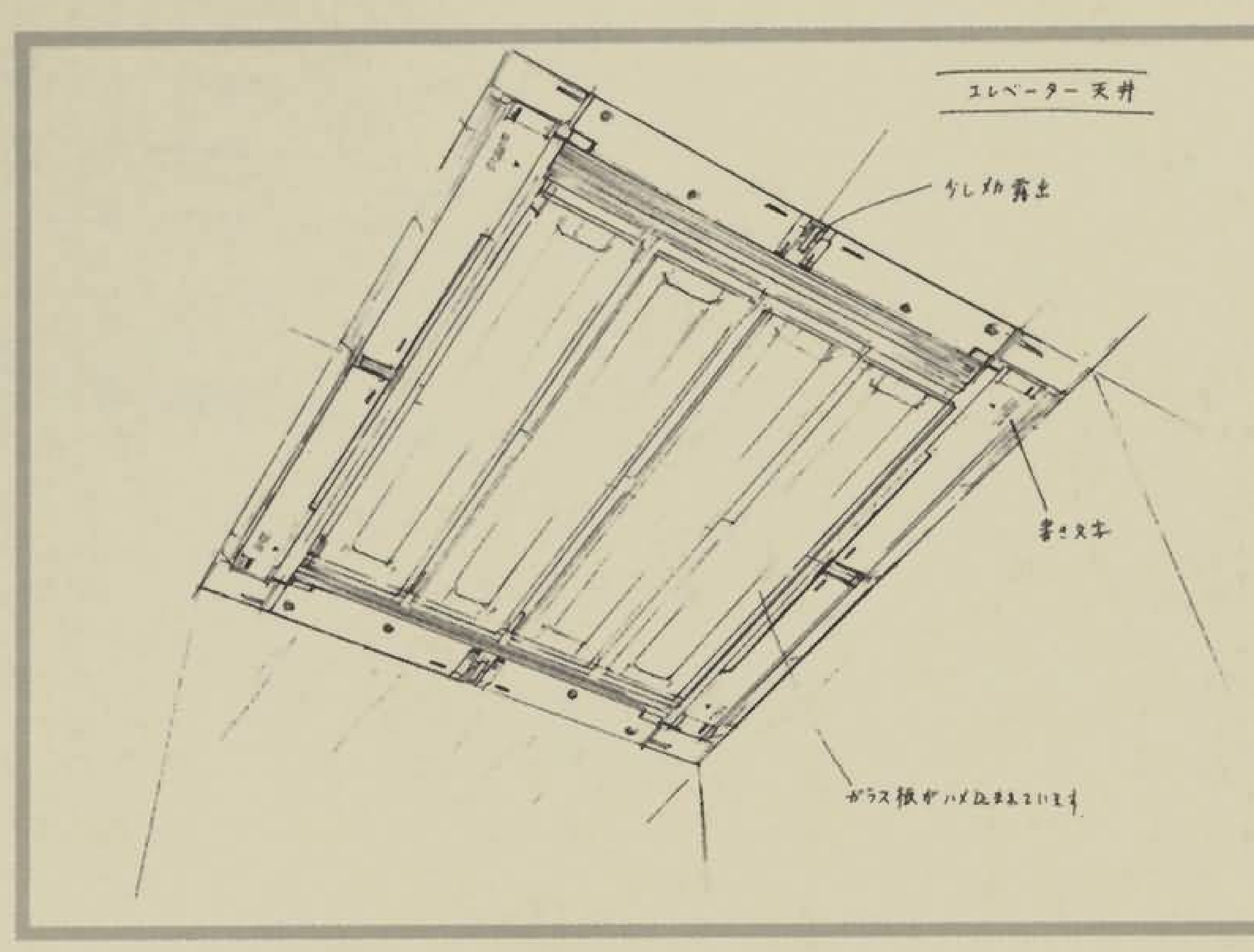

ウェポンラックモドキ
3-02


連絡橋へ通じるドア
【外側】
【内側】
EXIT
B1-1F
B
開く方向
スライド　開く方向

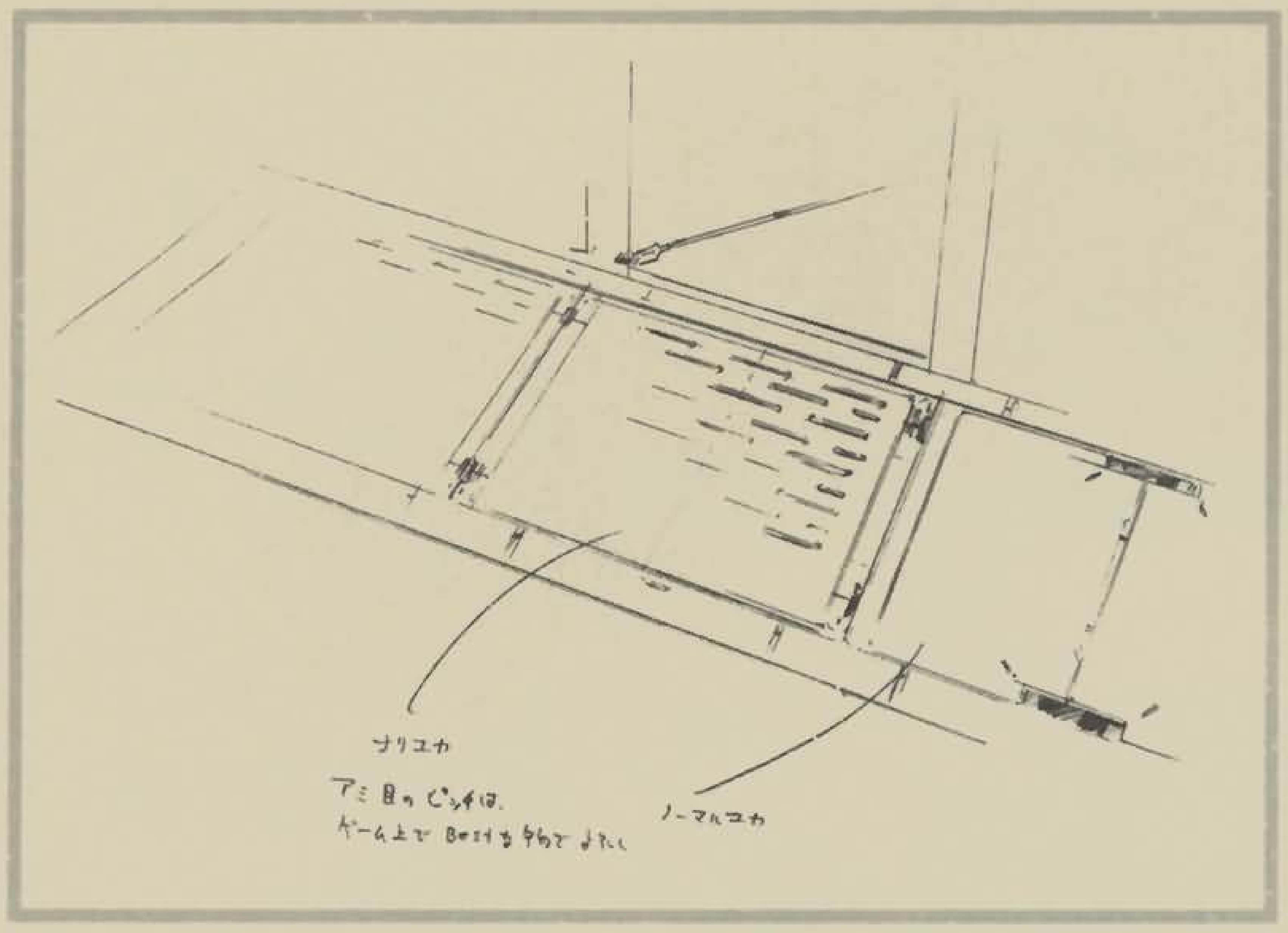

プレート
B
センサー？
表側
開く方向
ランプ
連絡橋へ通じるドアの扉

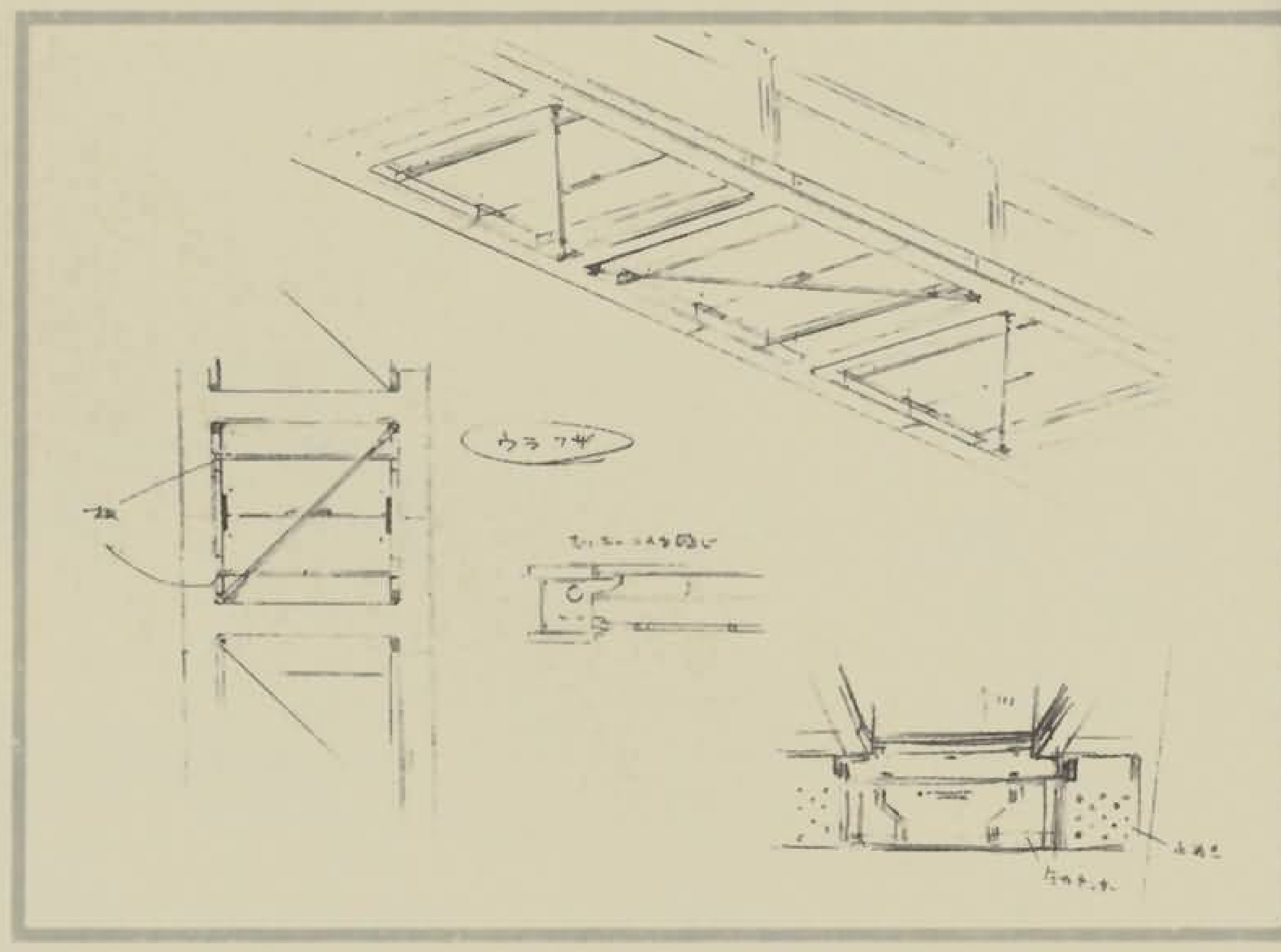

エレベーターの構造（イメージ）
現在のフロア光る。
「開」ボタン
「閉」ボタン
「開延長」ボタン
長時間ドアを開けたままにできる
消火器BOX
エレベータドアの開き方
ドアに近づくと
うっすらぼんやりとうつり込む

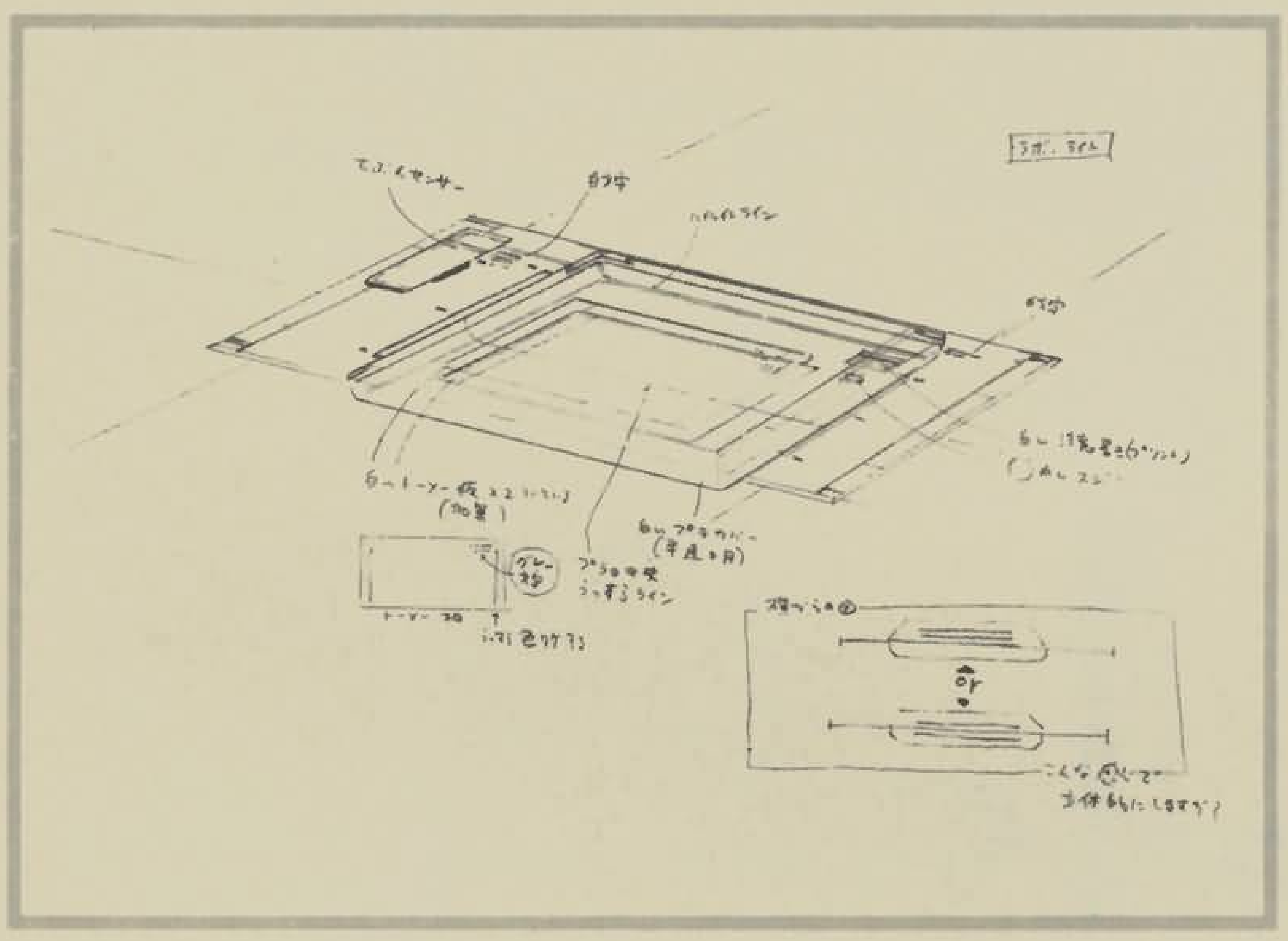

EV
エレベーターパネル
消火器
B1

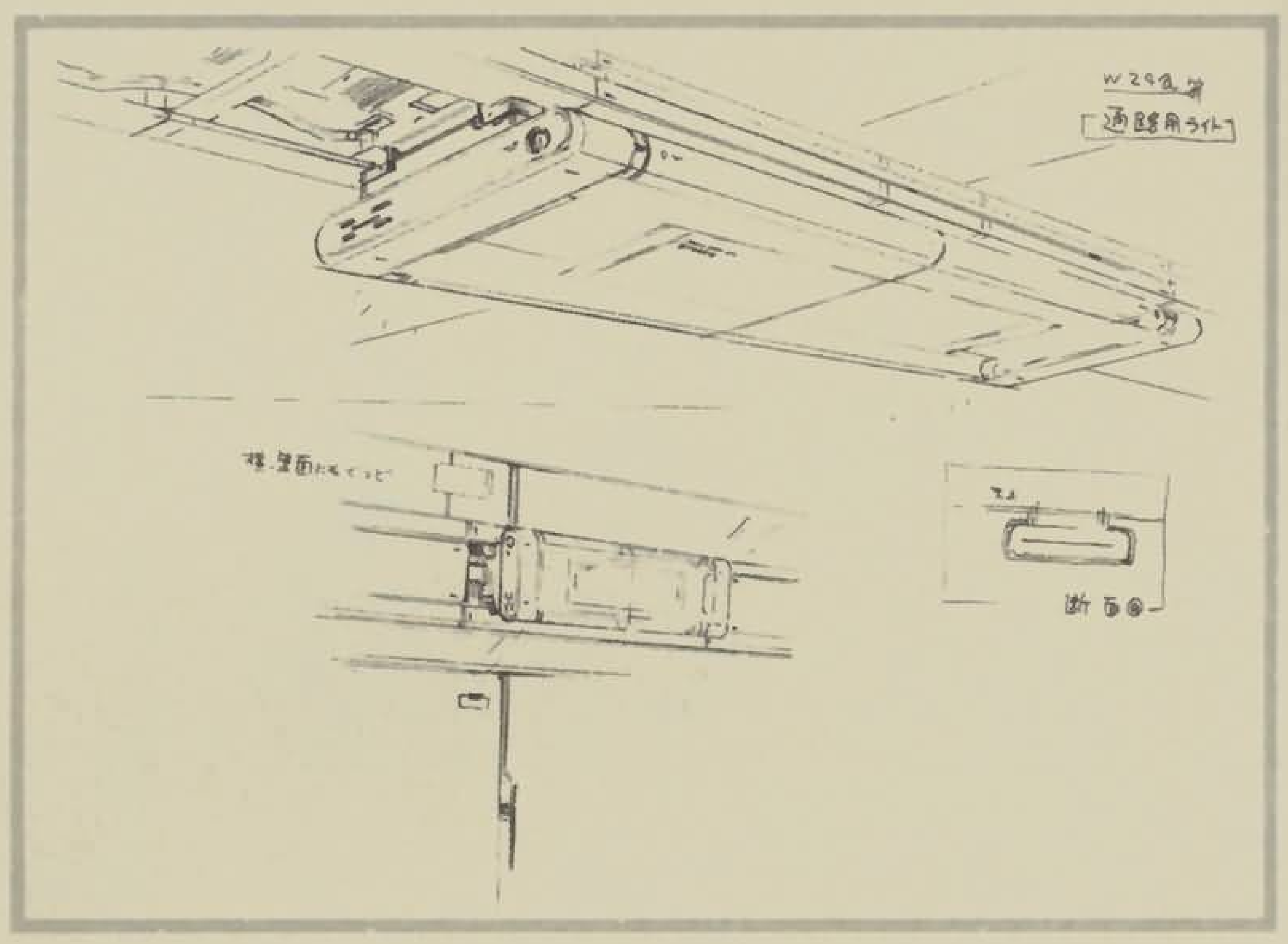

エレベーター天井
書き文字
ガラス板がハメ込まれています

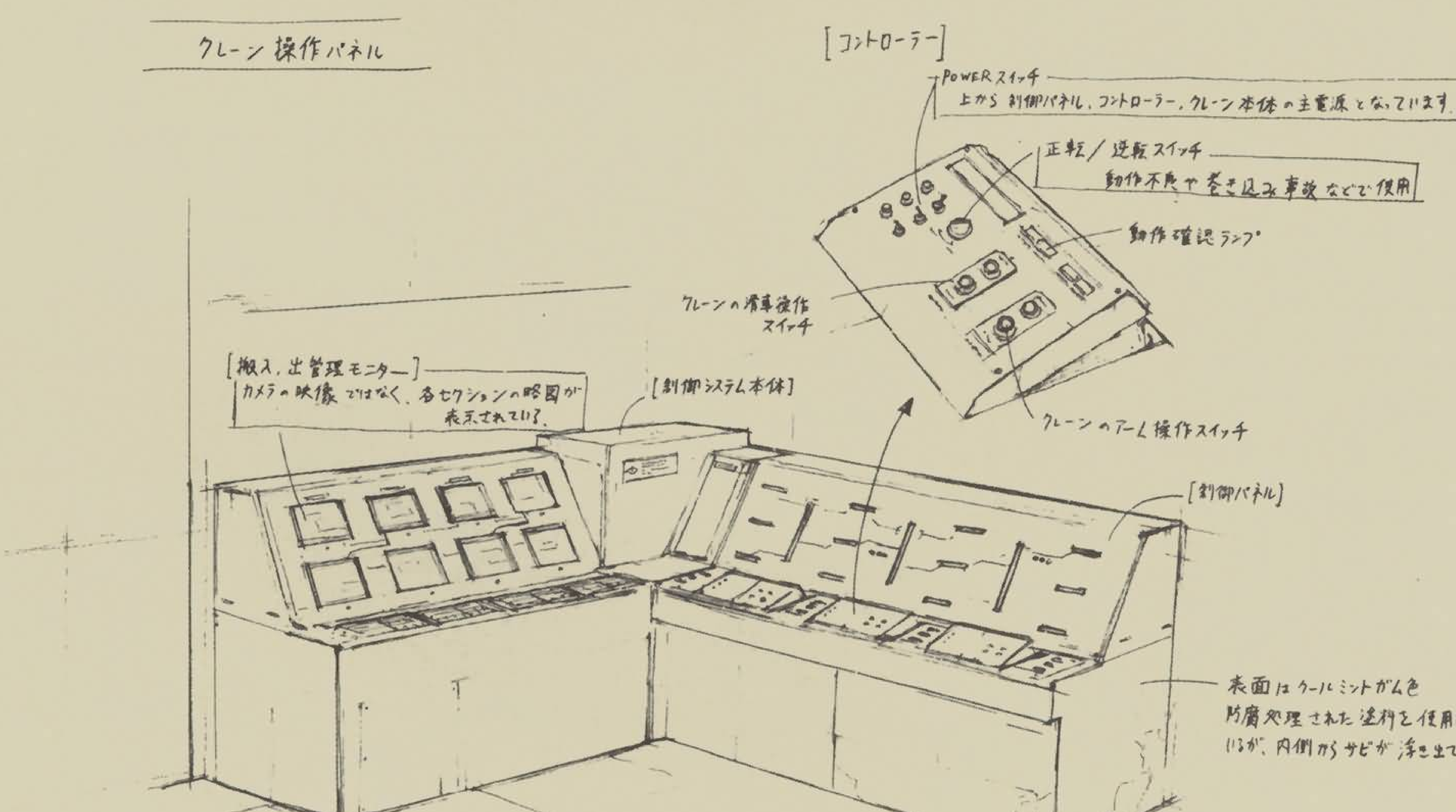
ARTWORK
美術設定

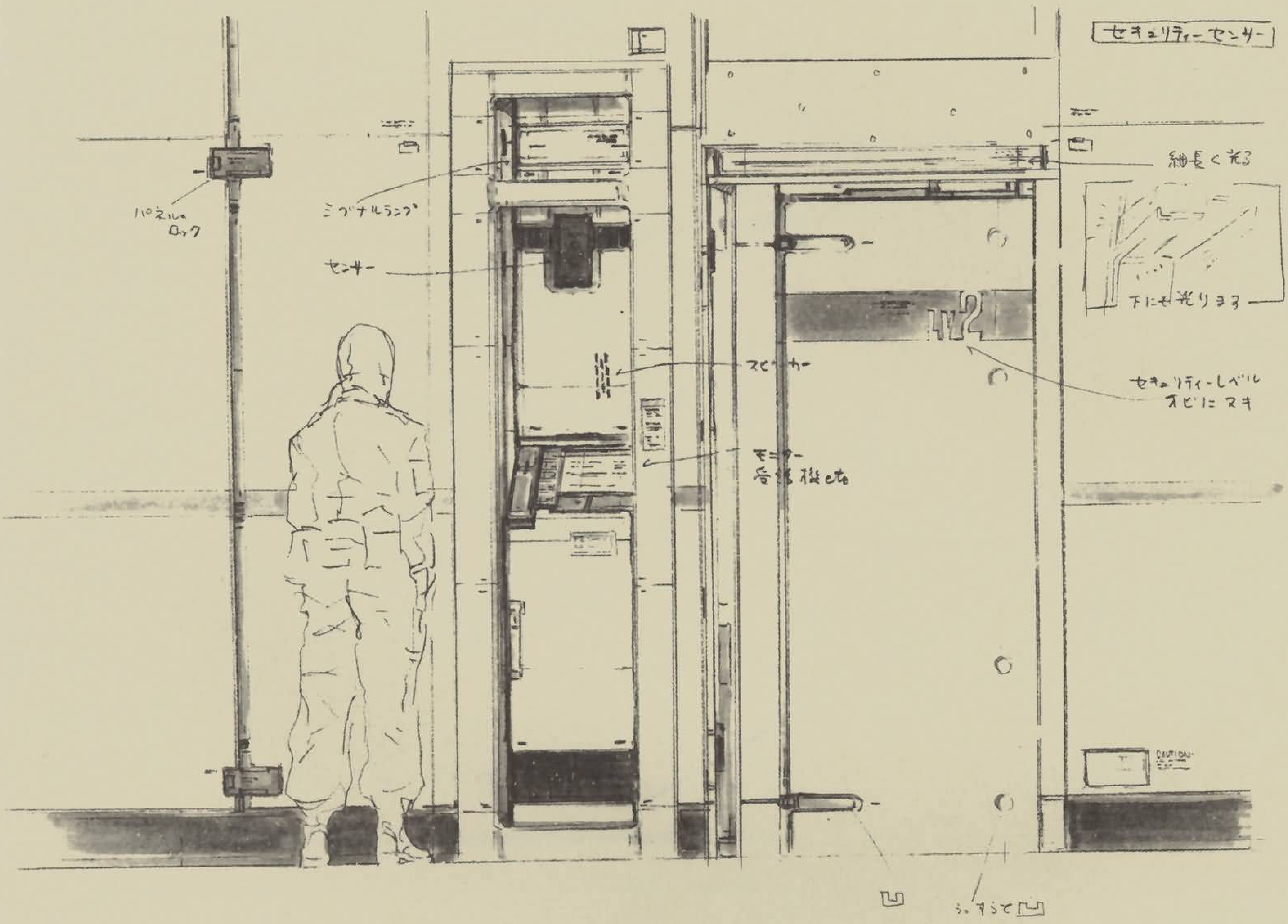


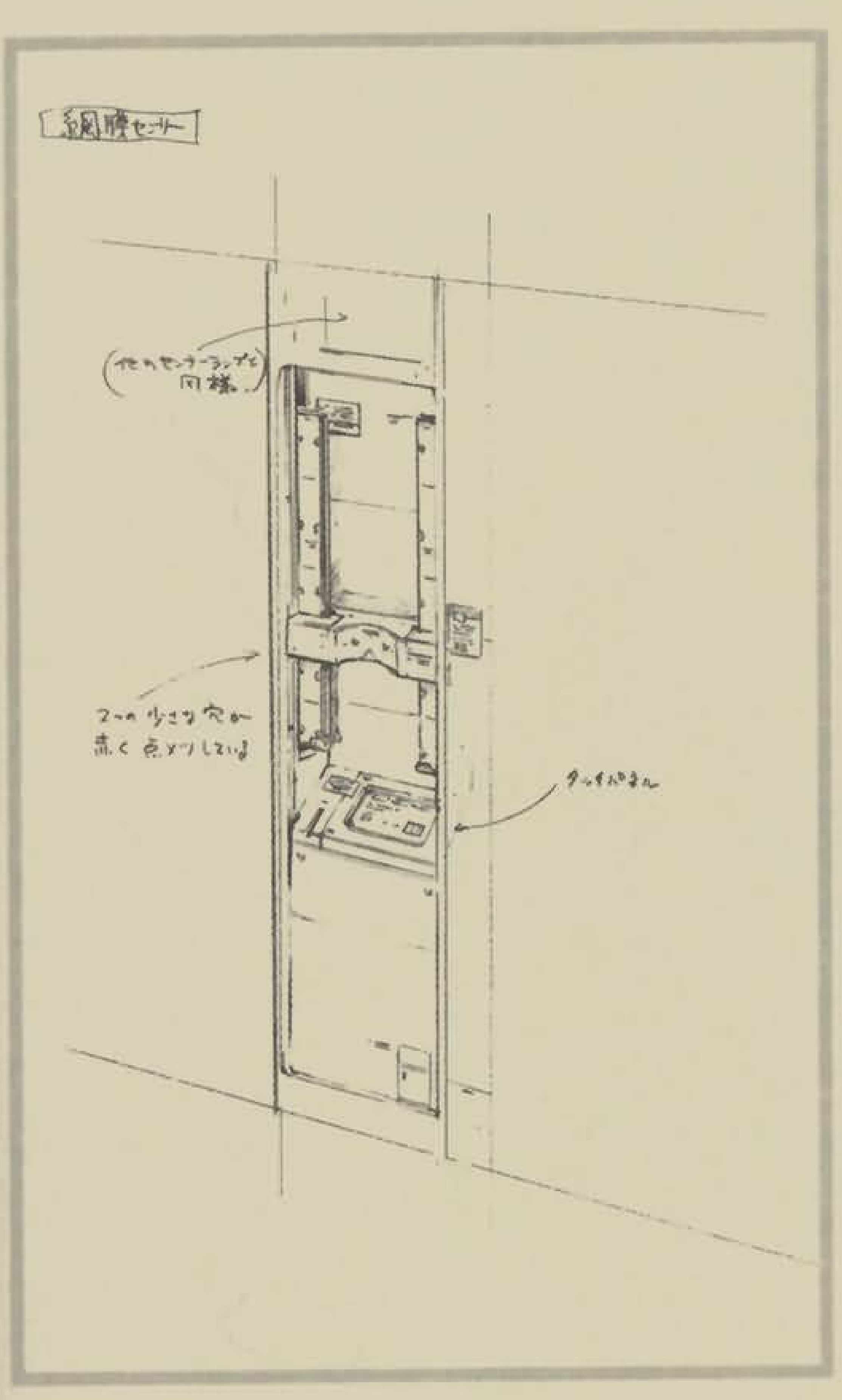


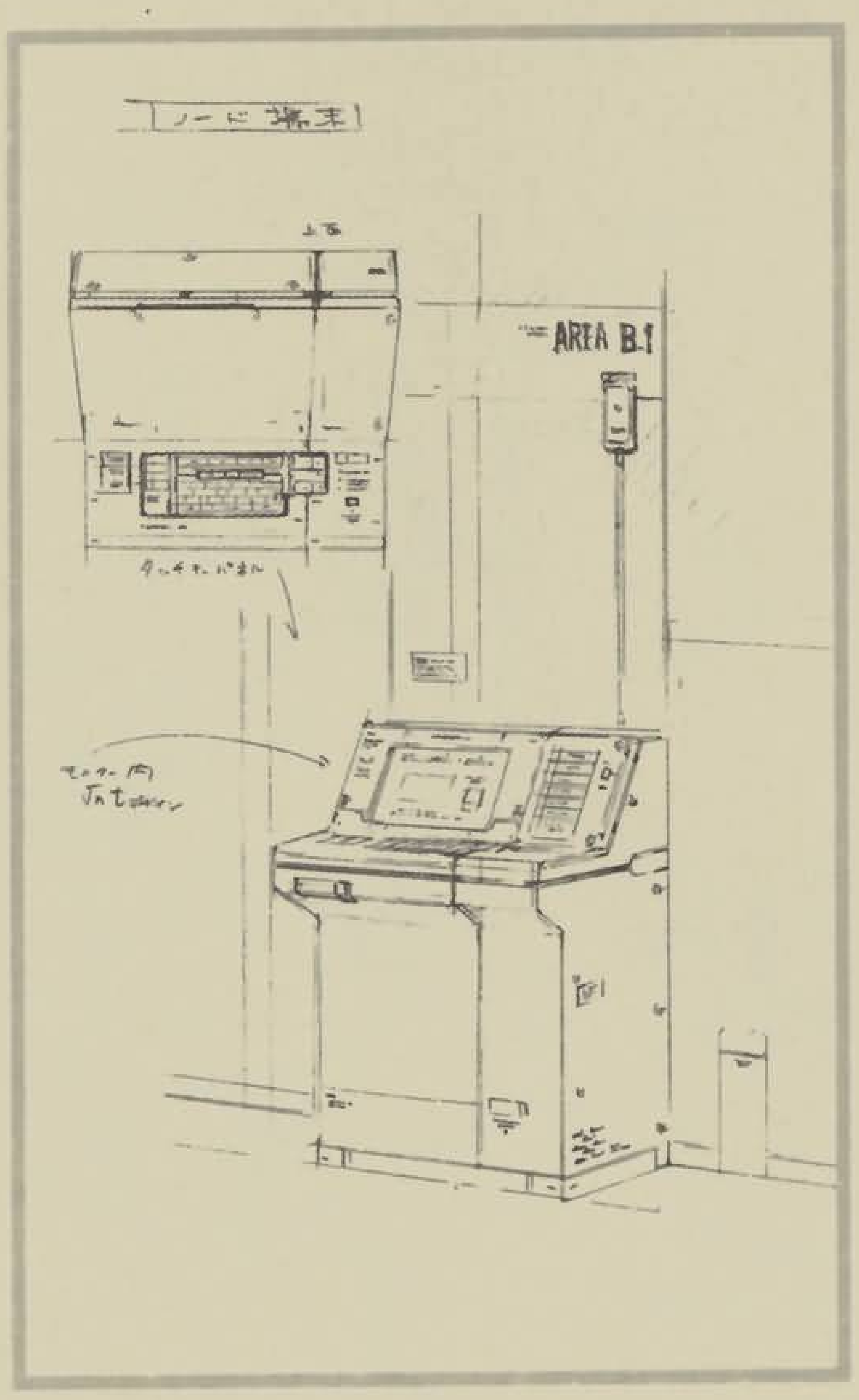


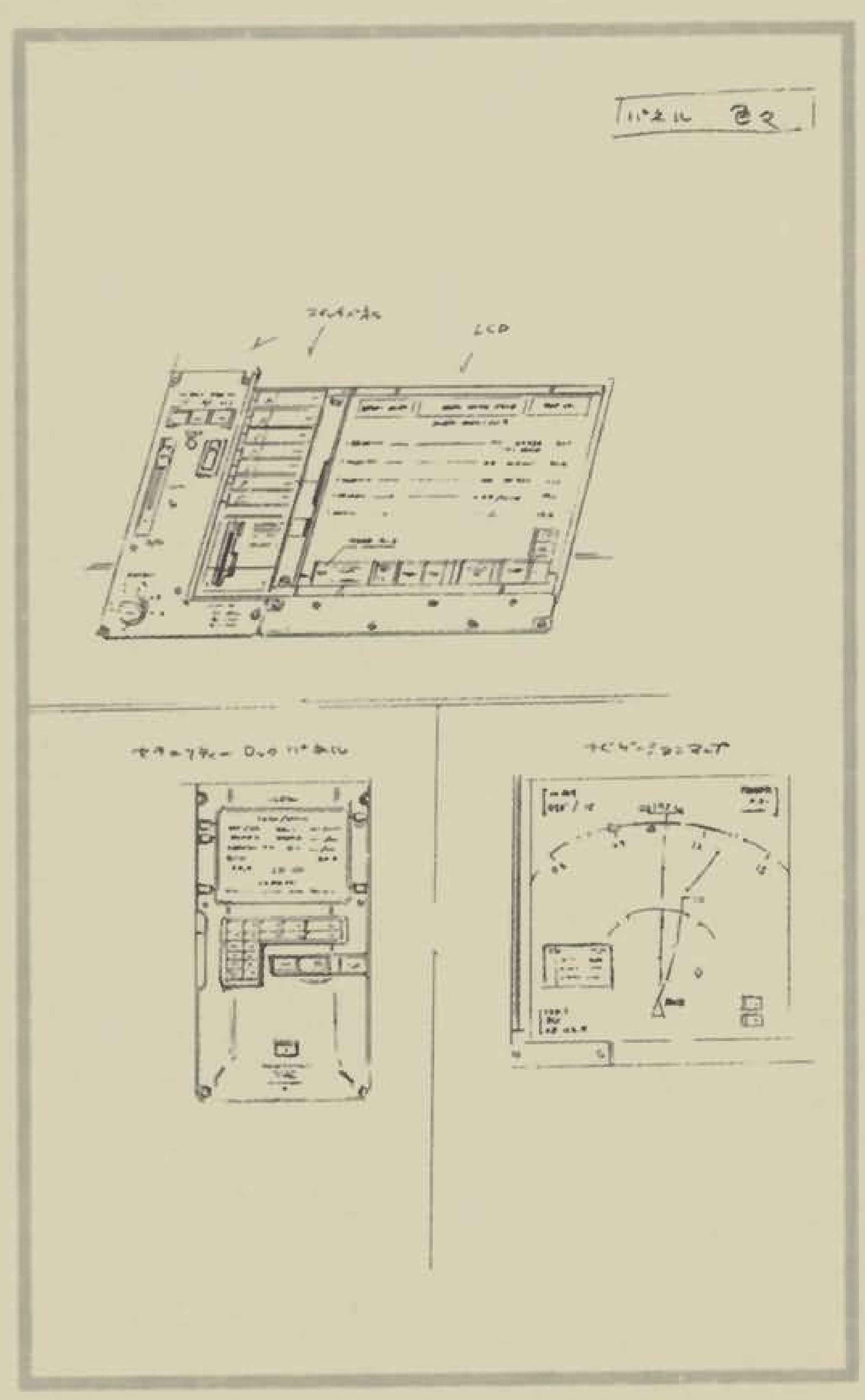


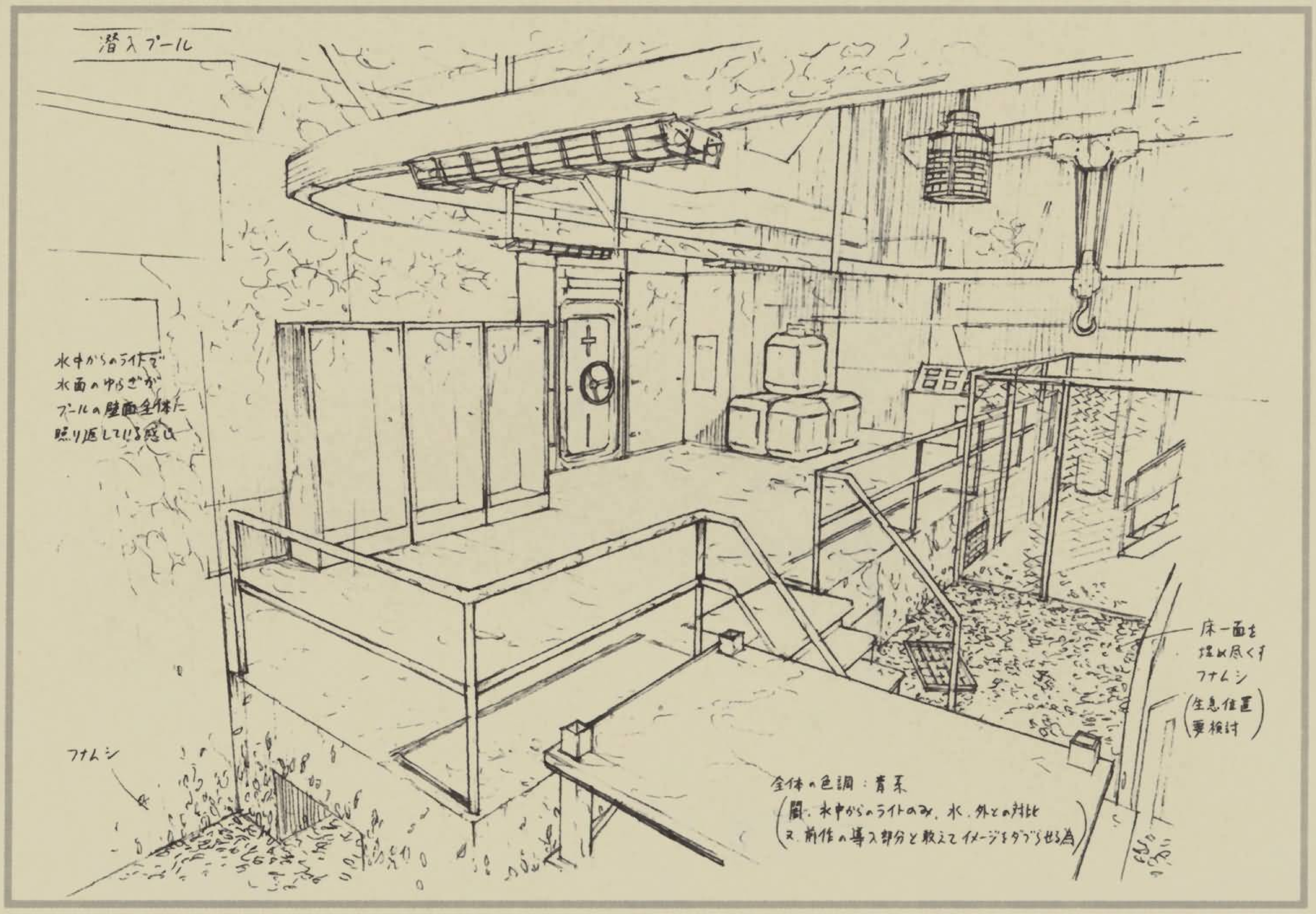


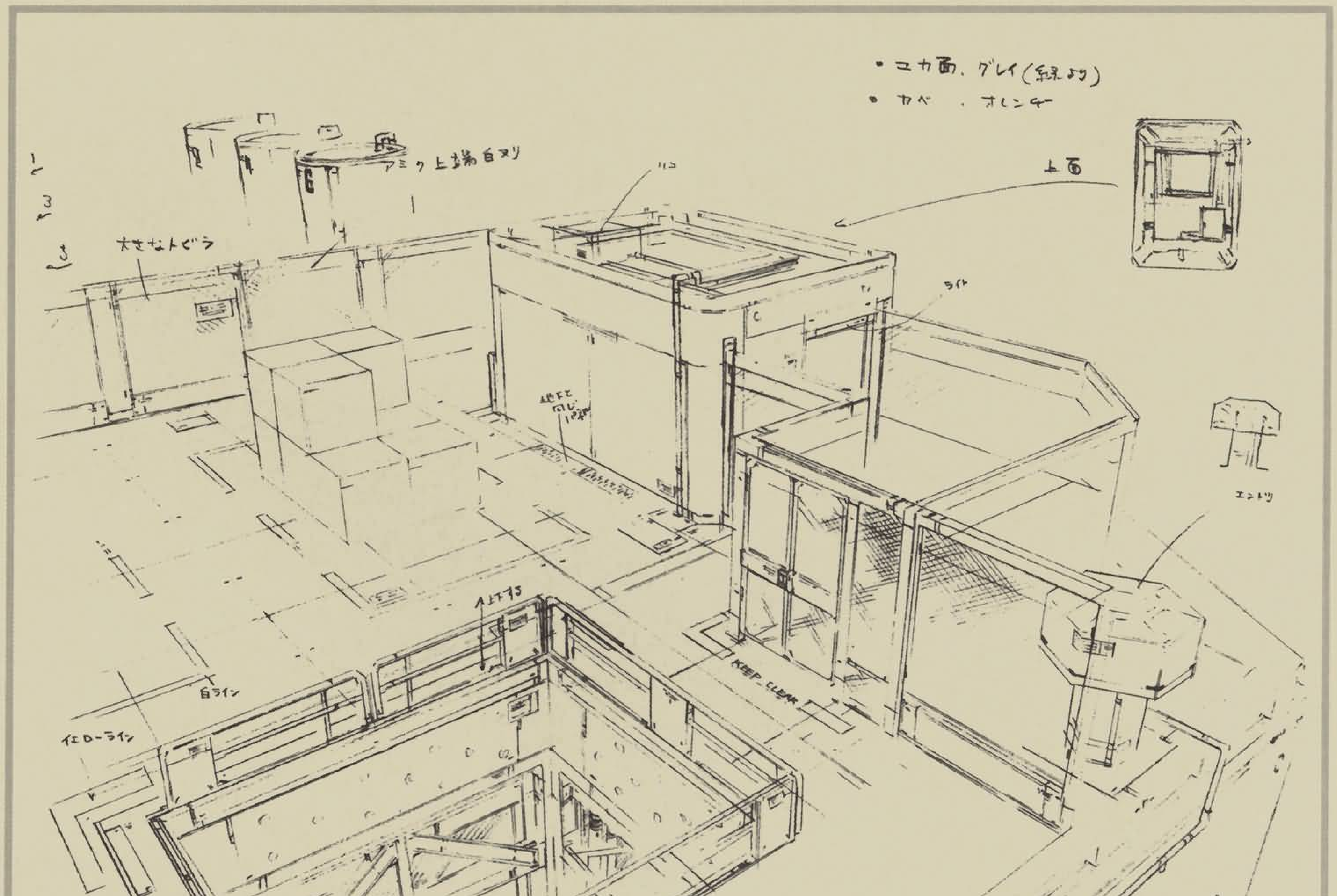

セキュリティーセンサー
細長く光る
パネルのロック
シグナルランプ
センサー
スピーカー
モニター
音声機etc
セキュリティーレベル
オビにマキ

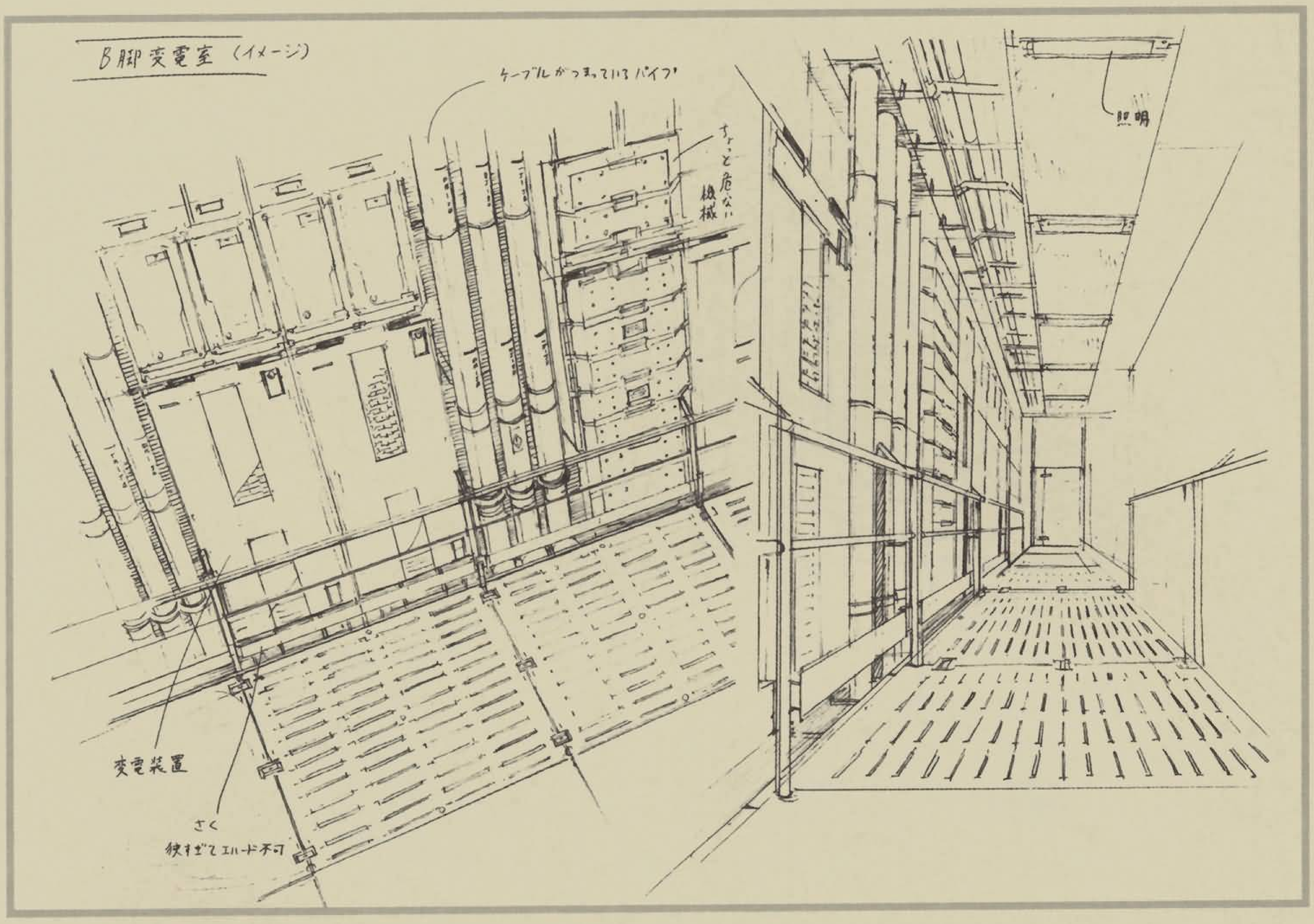

網膜センサー
タッチパネル

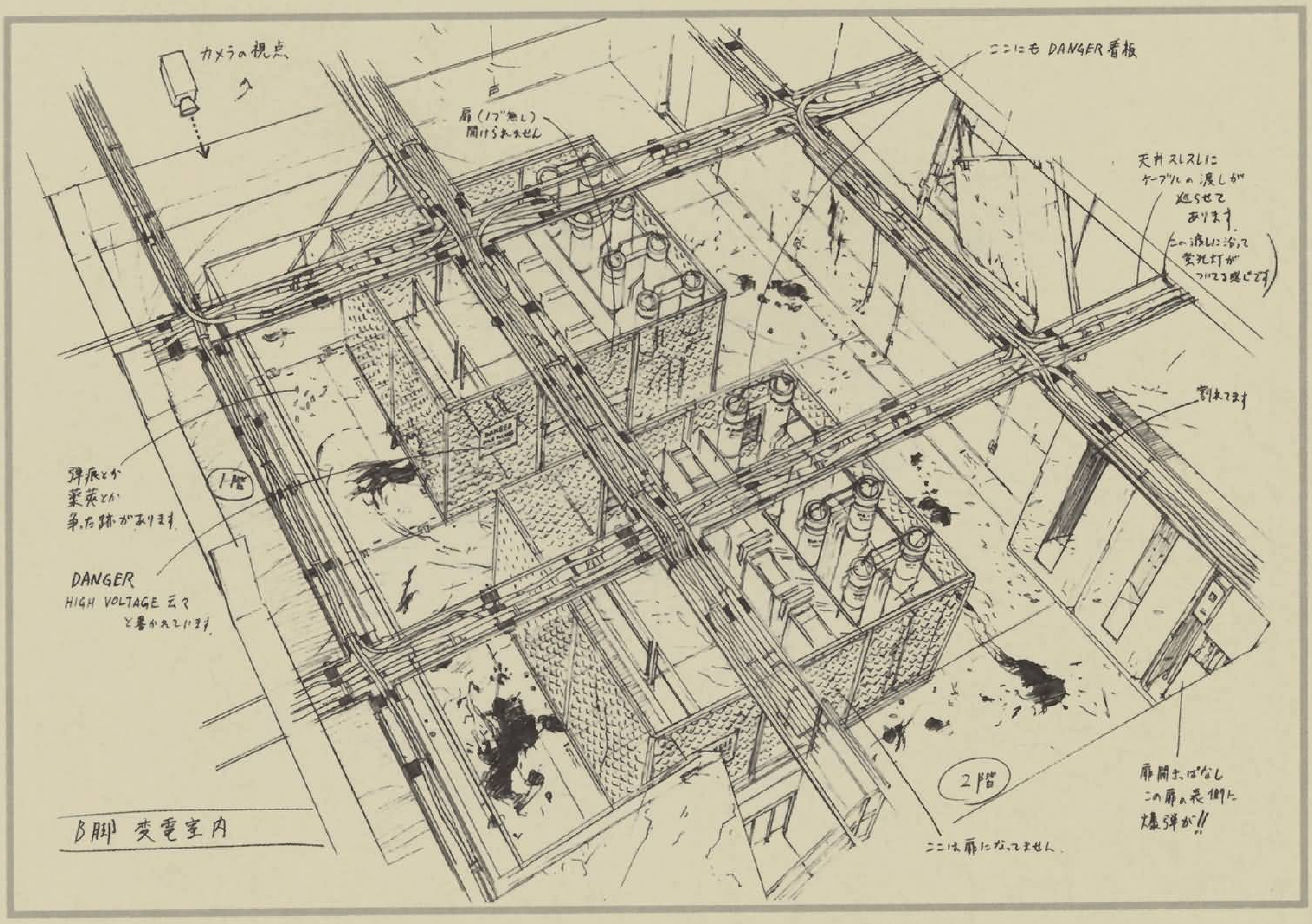

ノード端末
AREA B.1
タッチパネル


パネル色々
LCD

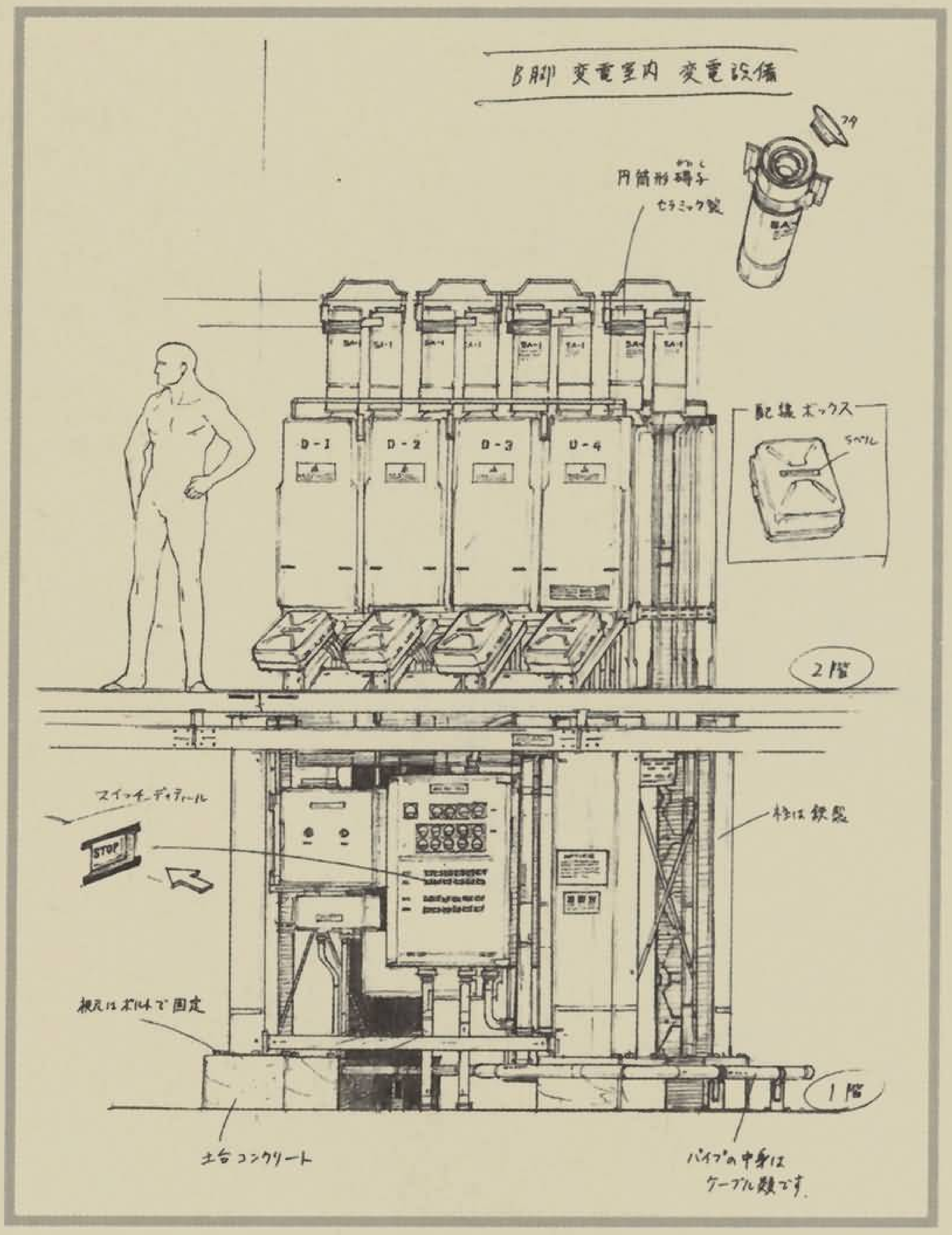

潜入プール
水中からのライトで
水面のゆらぎが
プールの壁面全体に
照り返している感じ
床一面を
埋め尽くす
フナムシ
(生息位置
要検討)
フナムシ
全体の色調：青系
(闇、水中からのライトのみ、水、外との対比
又、前作の導入部分と敢えてイメージをダブらせる為)

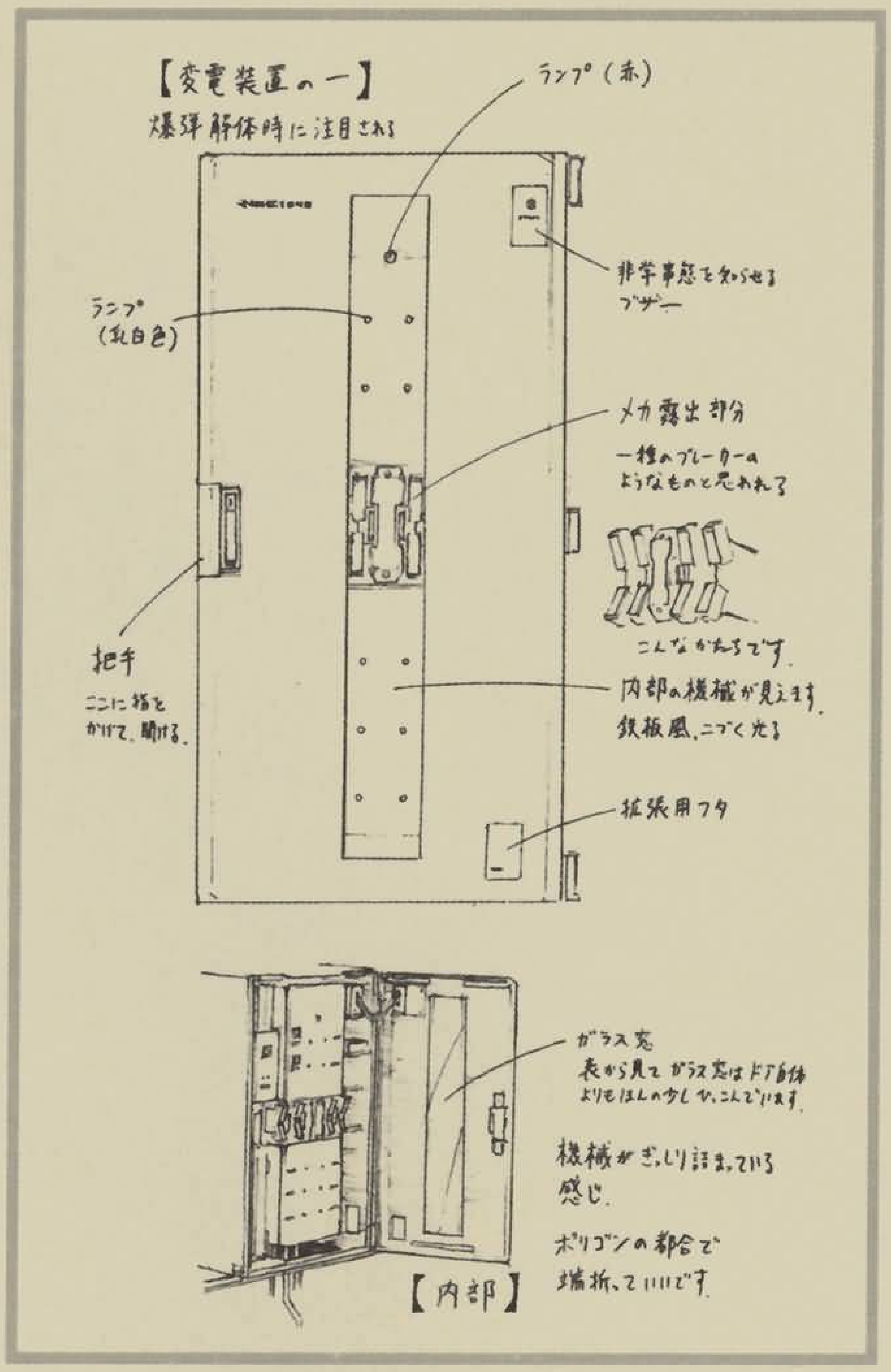

・ユカ面、グレイ(緑より)
・カベ、オレンジ
アミク上端白ヌリ
大きなトビラ
上面
ライト
白ライン
イエローライン
KEEP CLEAR
エントツ

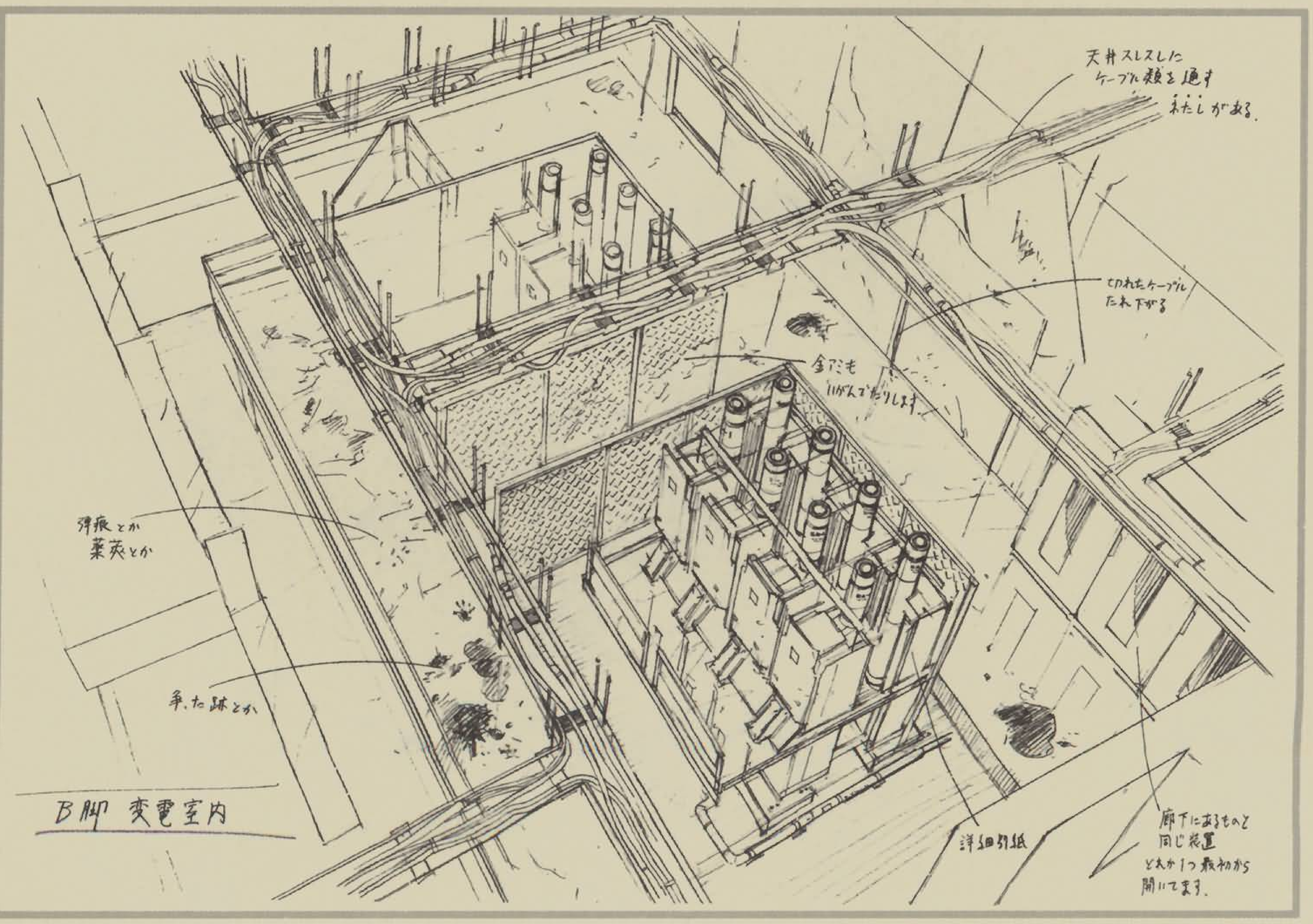

B脚変電室（イメージ）
ケーブルがつまっているパイプ
ちょっと危ない機械
照明
変電装置
さく
狭すぎてエルード不可

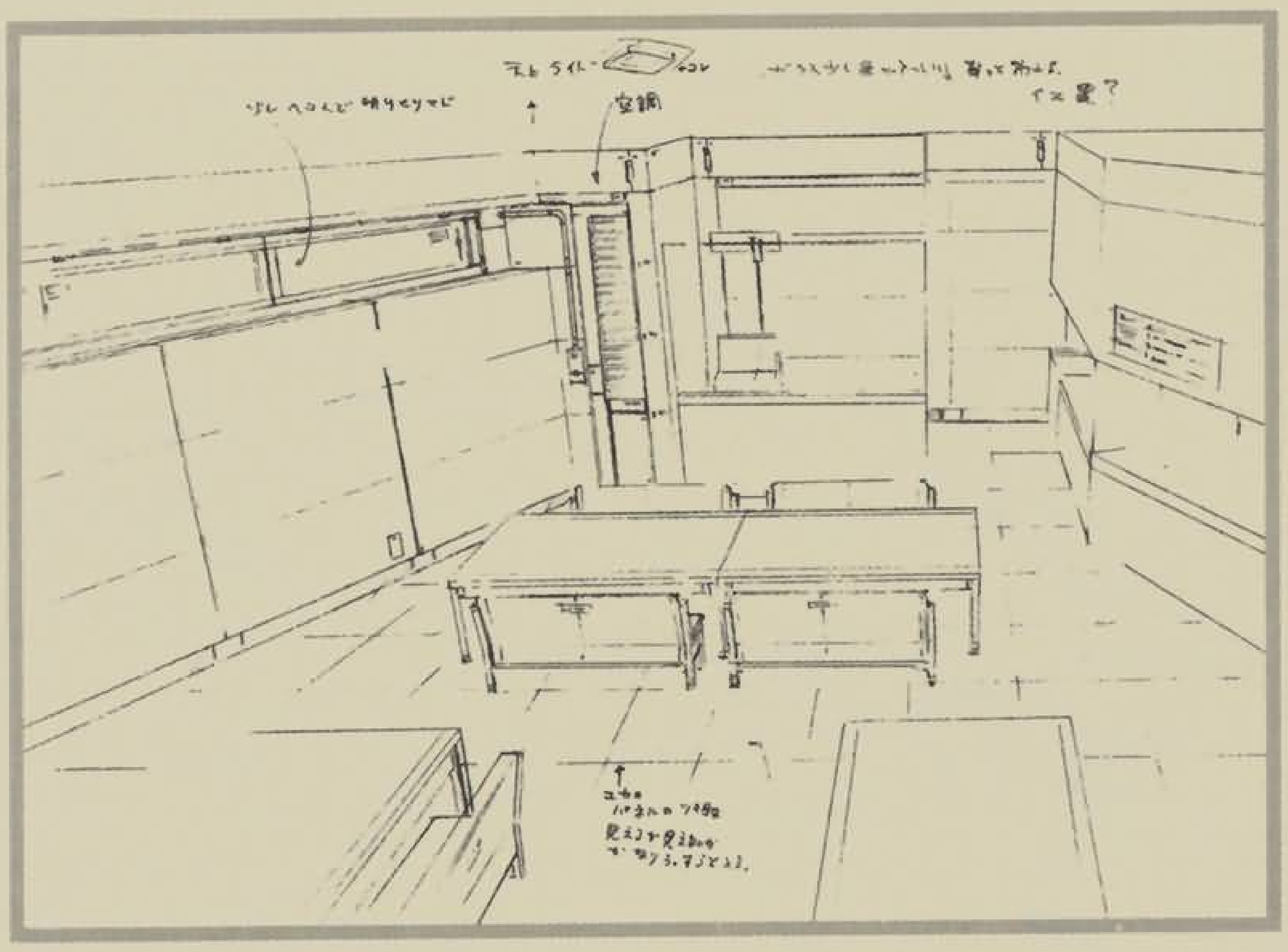

カメラの視点
ここにも DANGER 看板
扉（ノブ無し）
開けられません
天井スレスレに
ケーブルの渡しが
巡らせて
あります。
この渡しに沿って
蛍光灯が
ついてる感じです
割れてます
弾痕とか
薬莢とか
争った跡があります
1階
DANGER
HIGH VOLTAGE 云々
と書かれています
2階
扉開けっぱなし
この扉の裏側に
爆弾が!!
ここは扉になってません。
B脚 変電室内

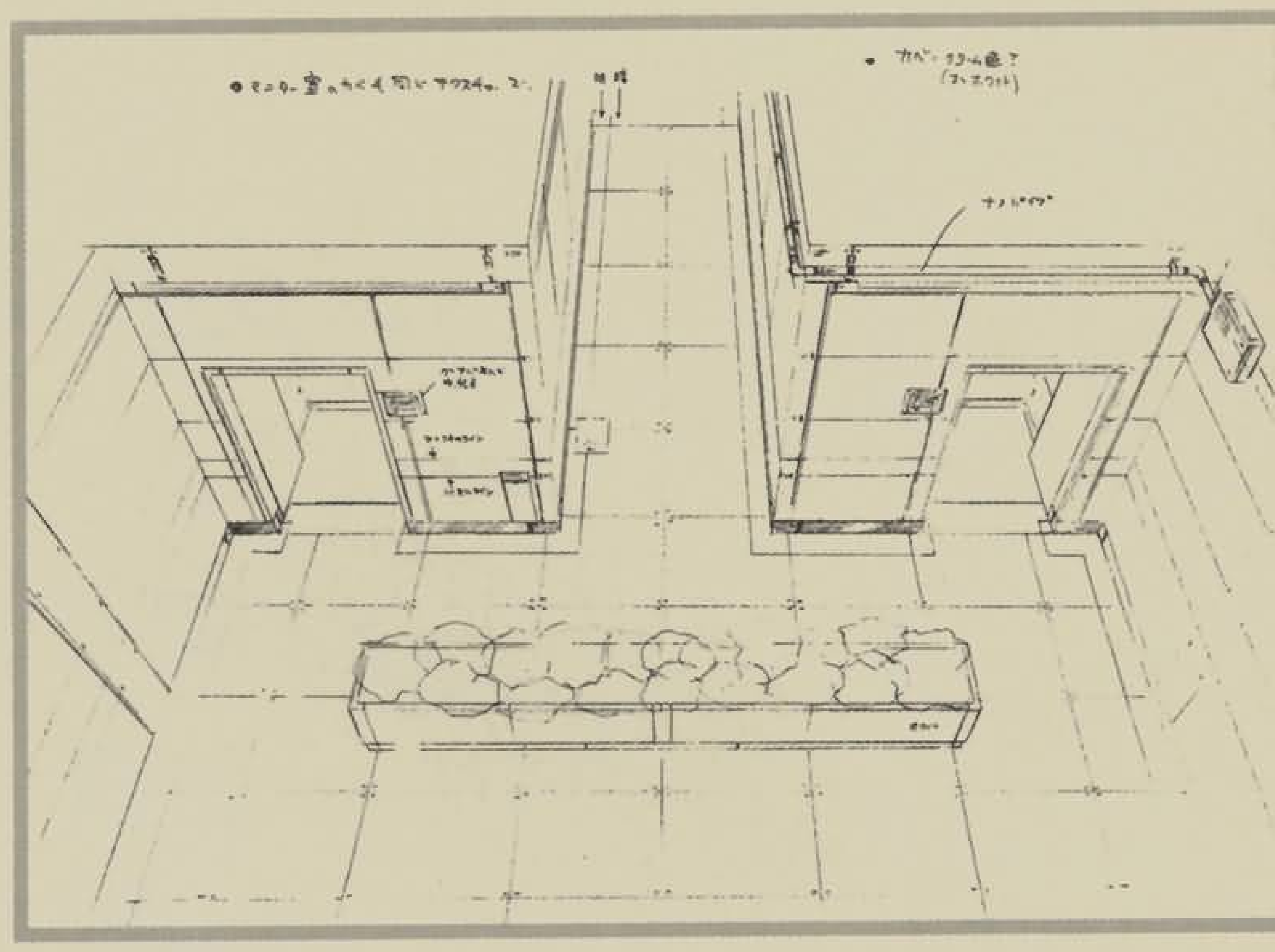
ARTWORK
美術設定

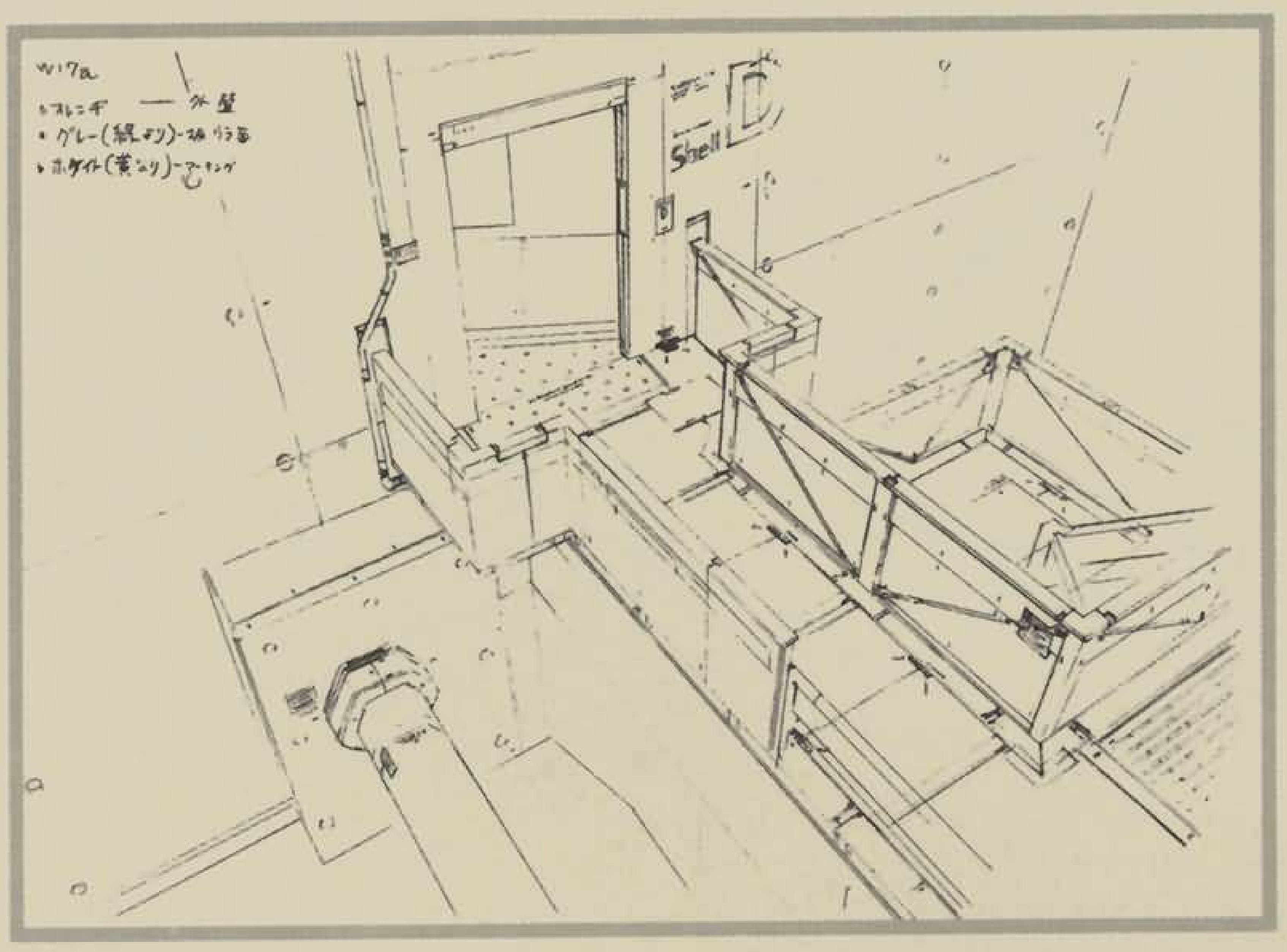


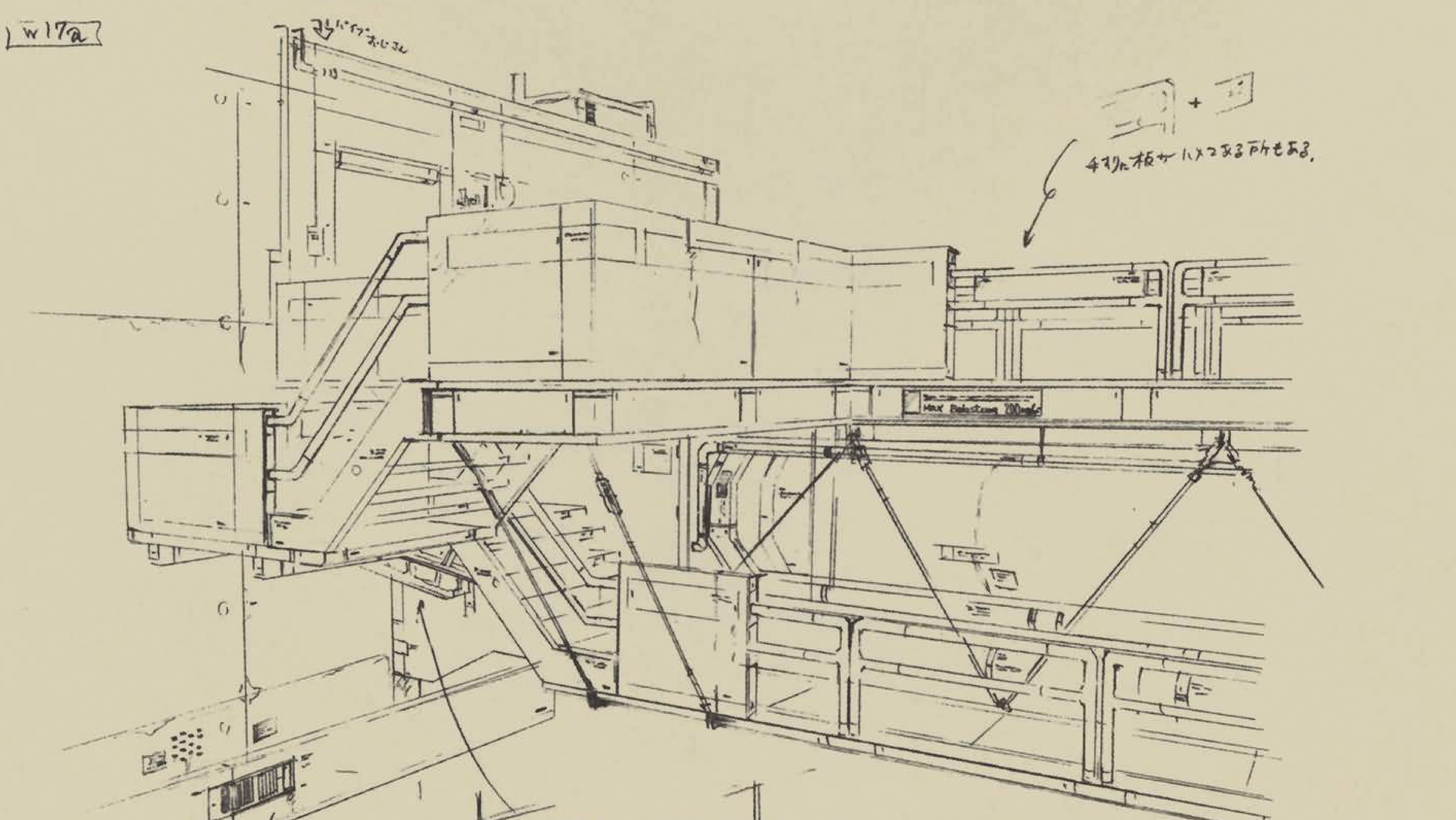




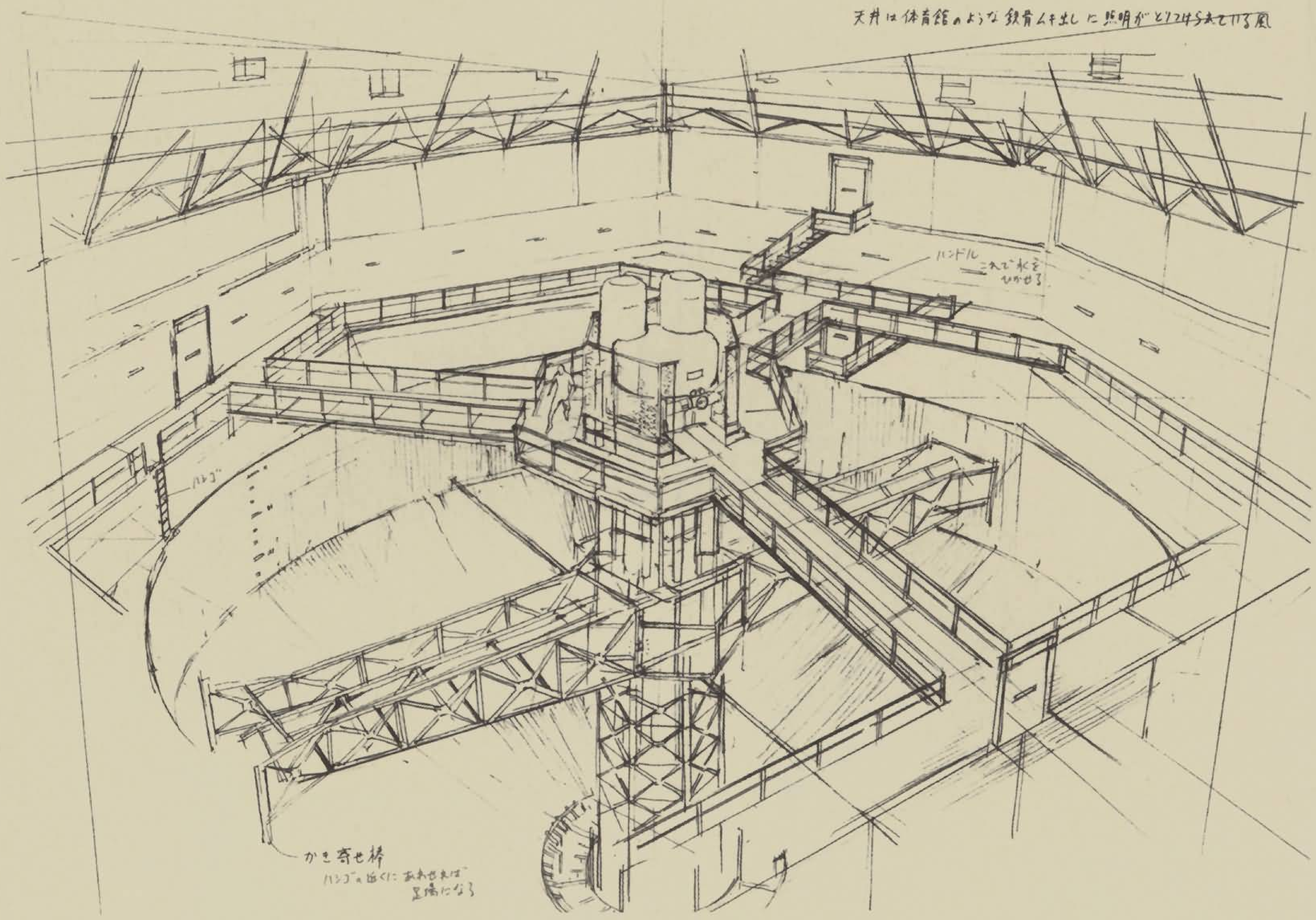


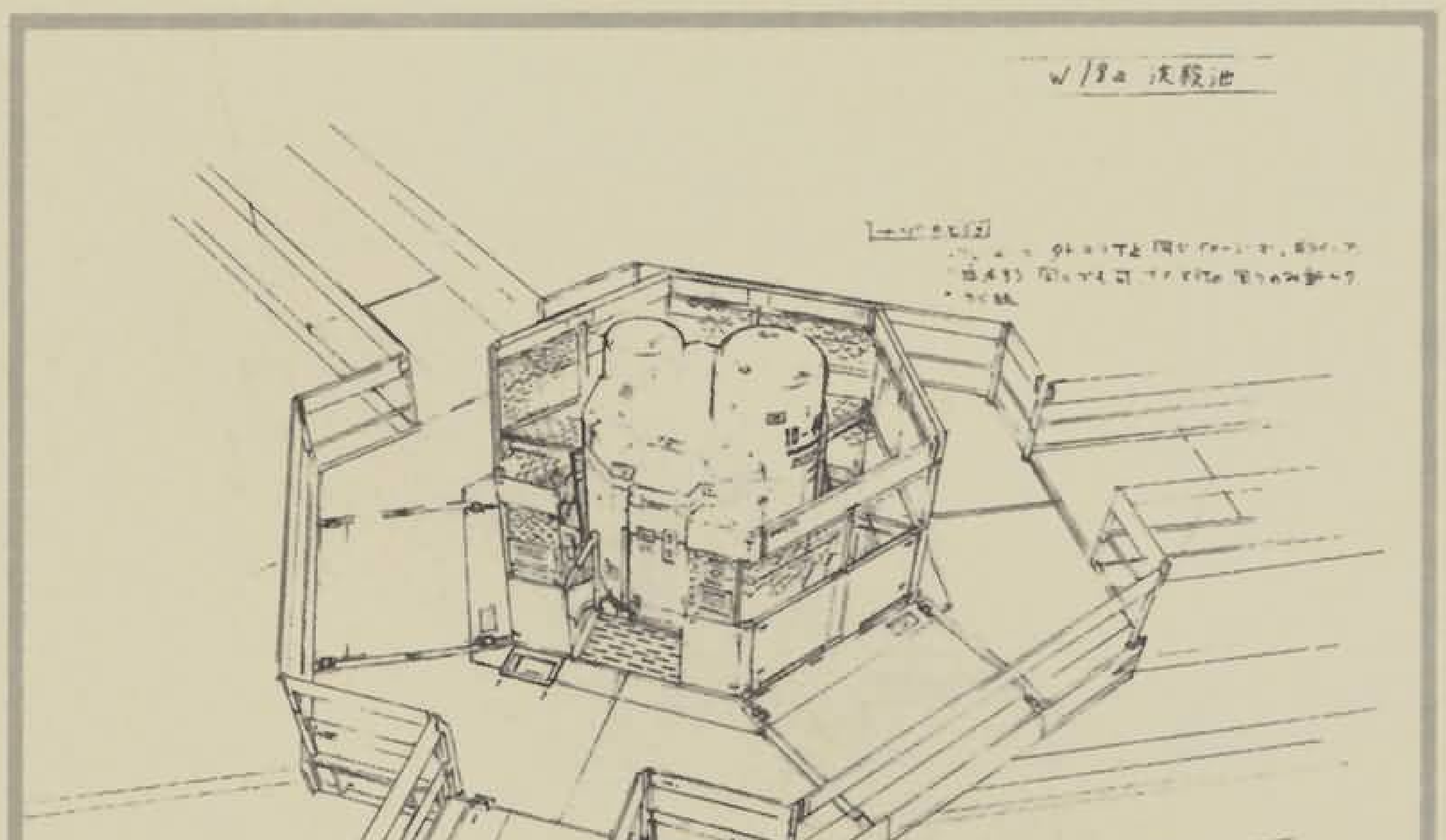


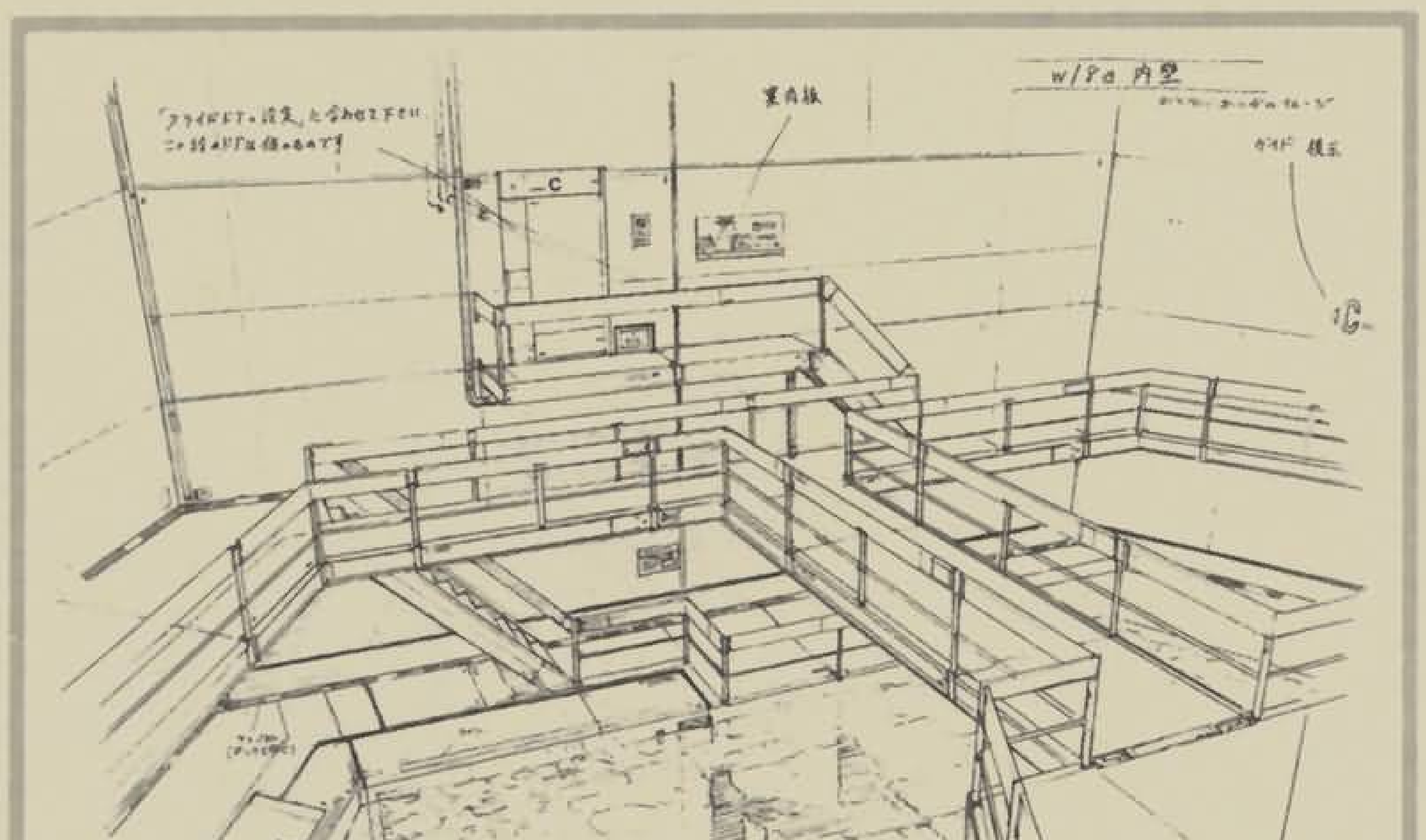


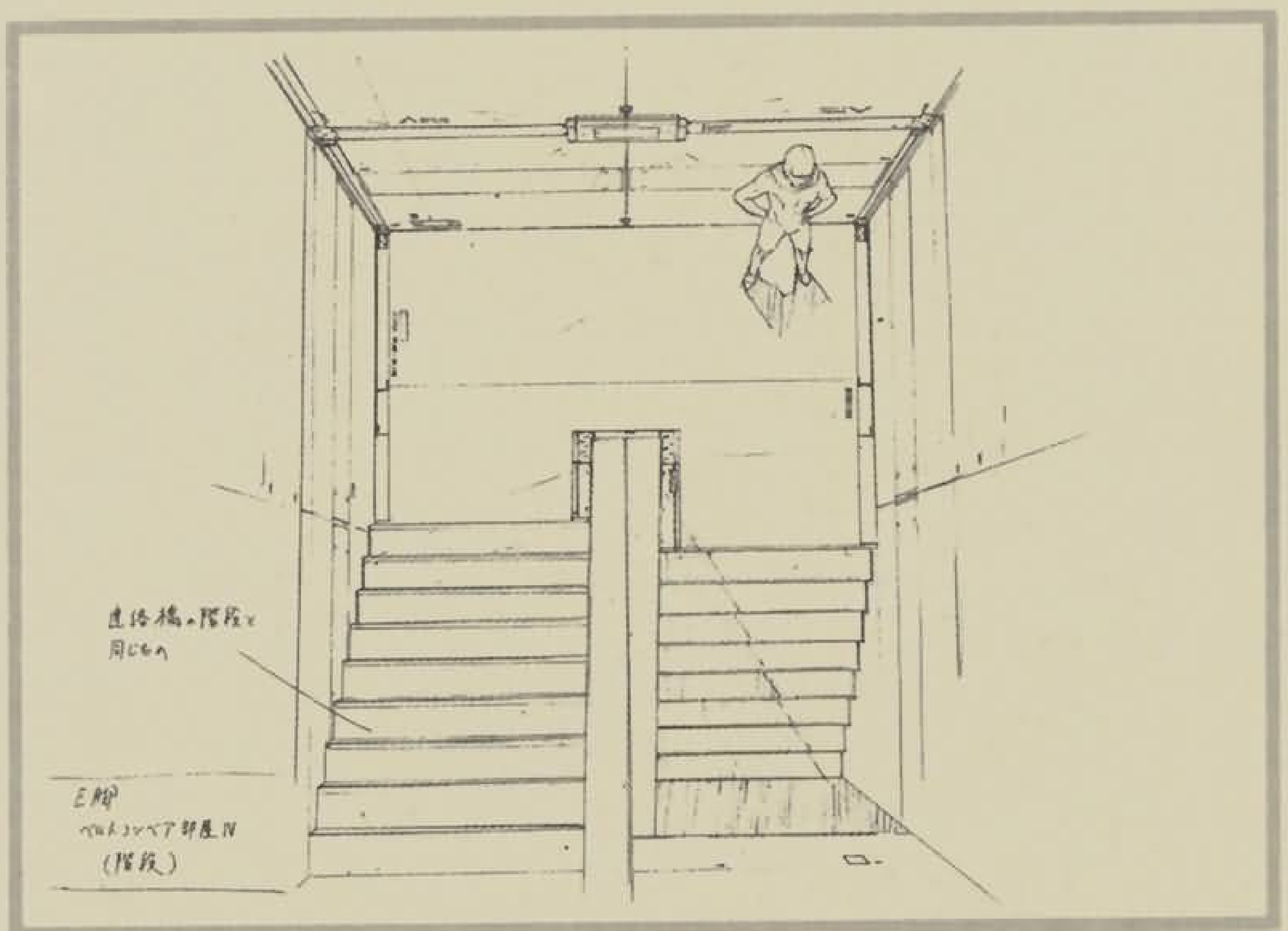

w17a
手すりに板が ハメてある所もある.

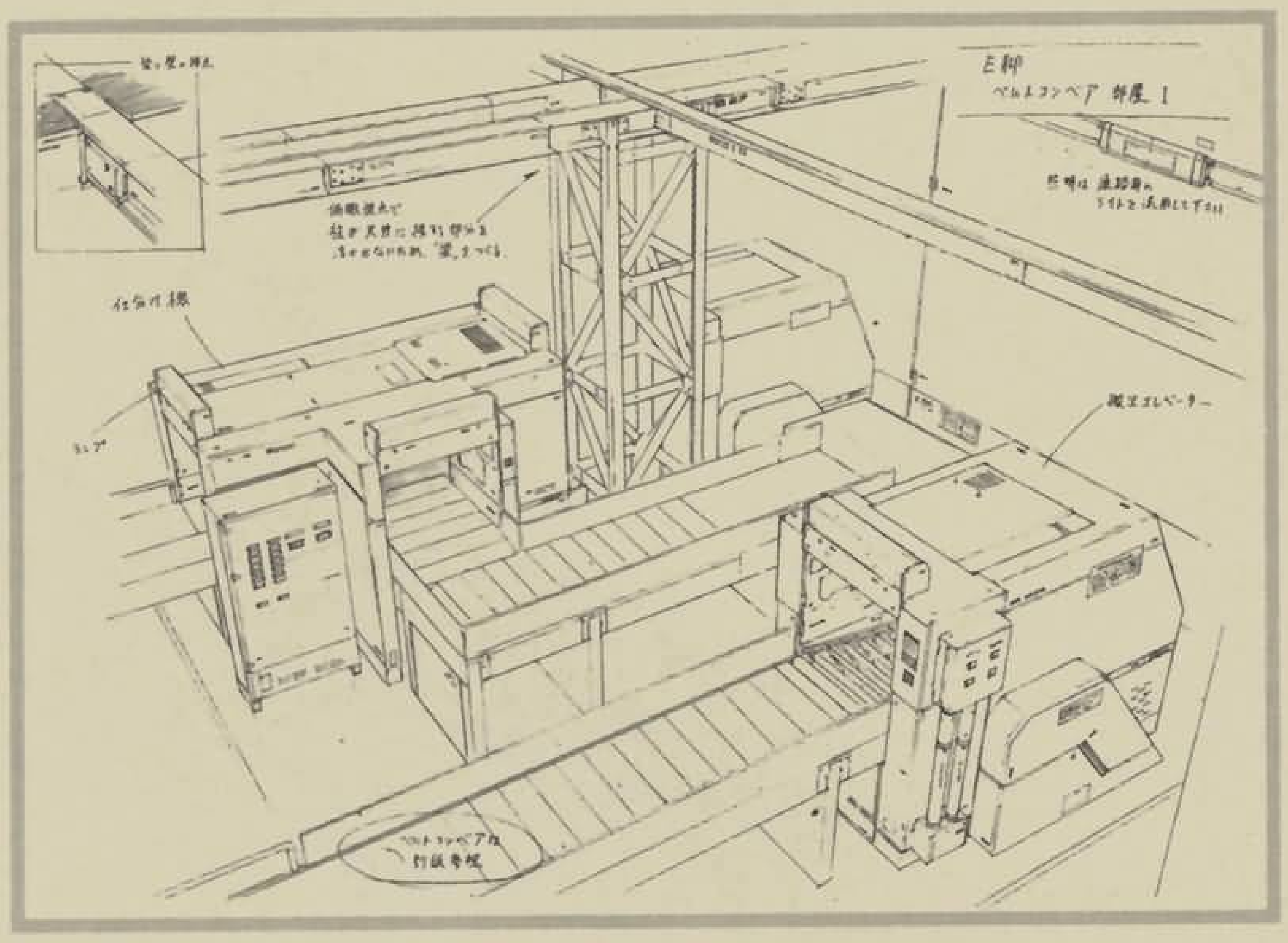
ARTWORK
美術設定

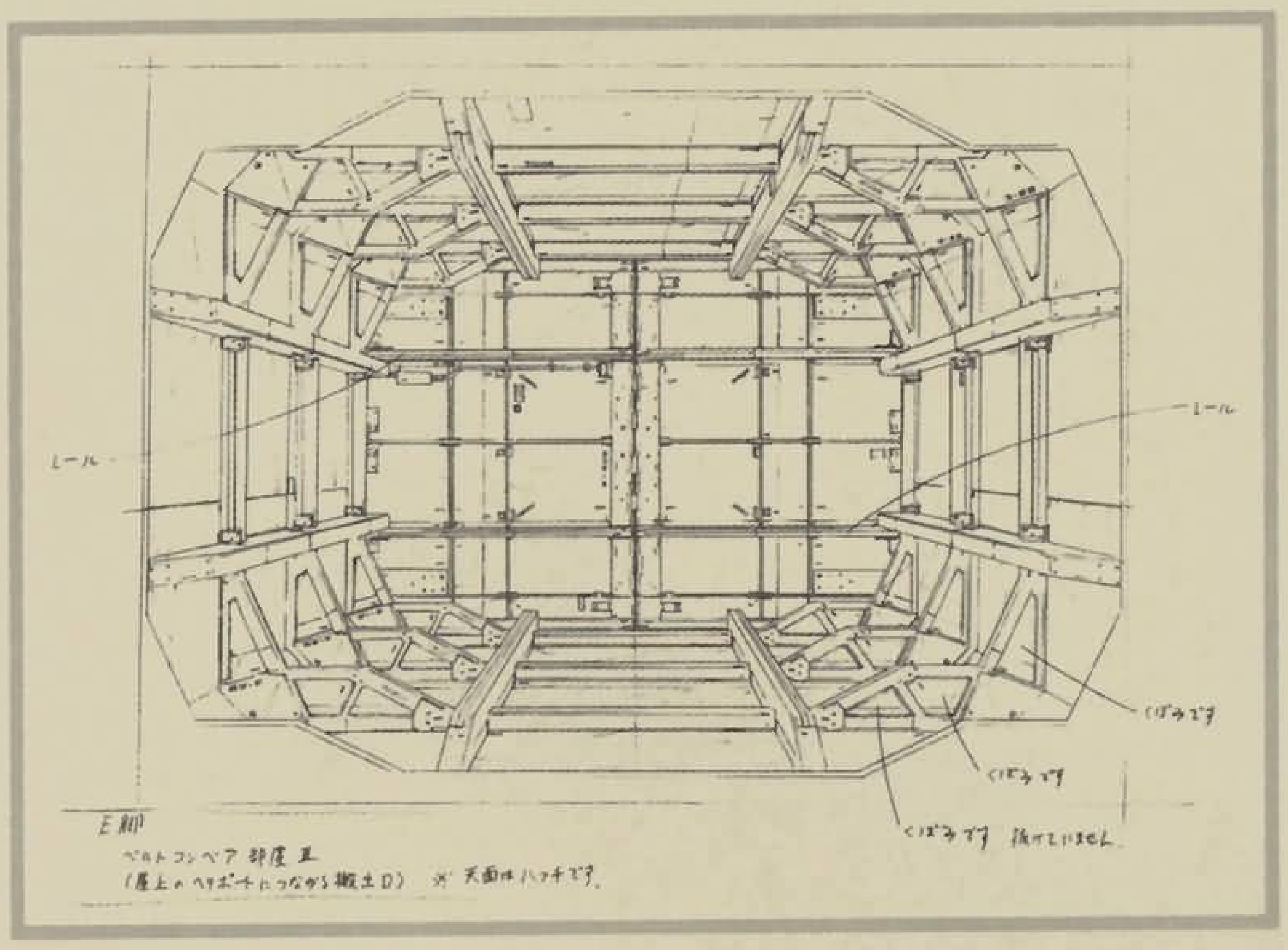


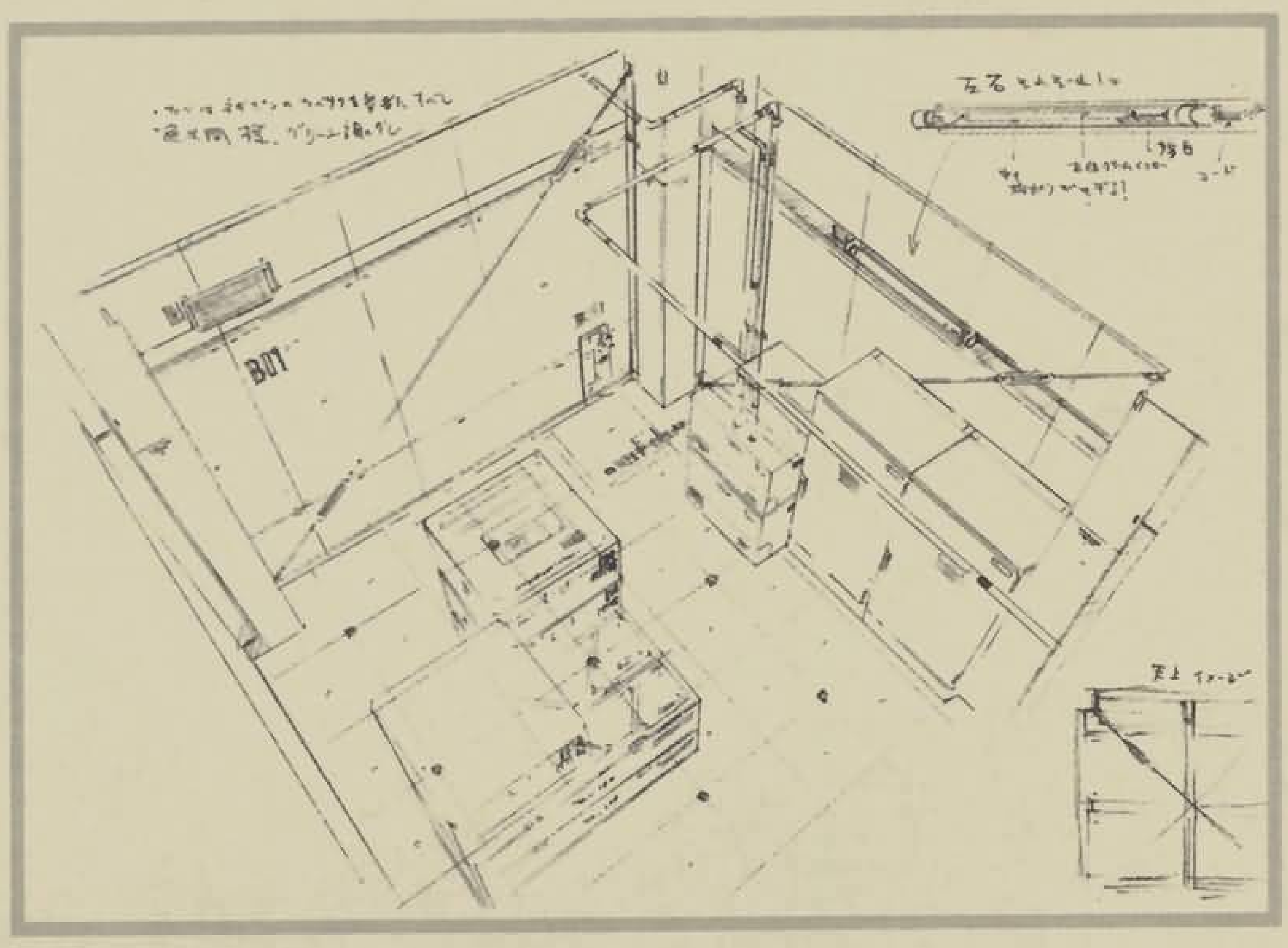


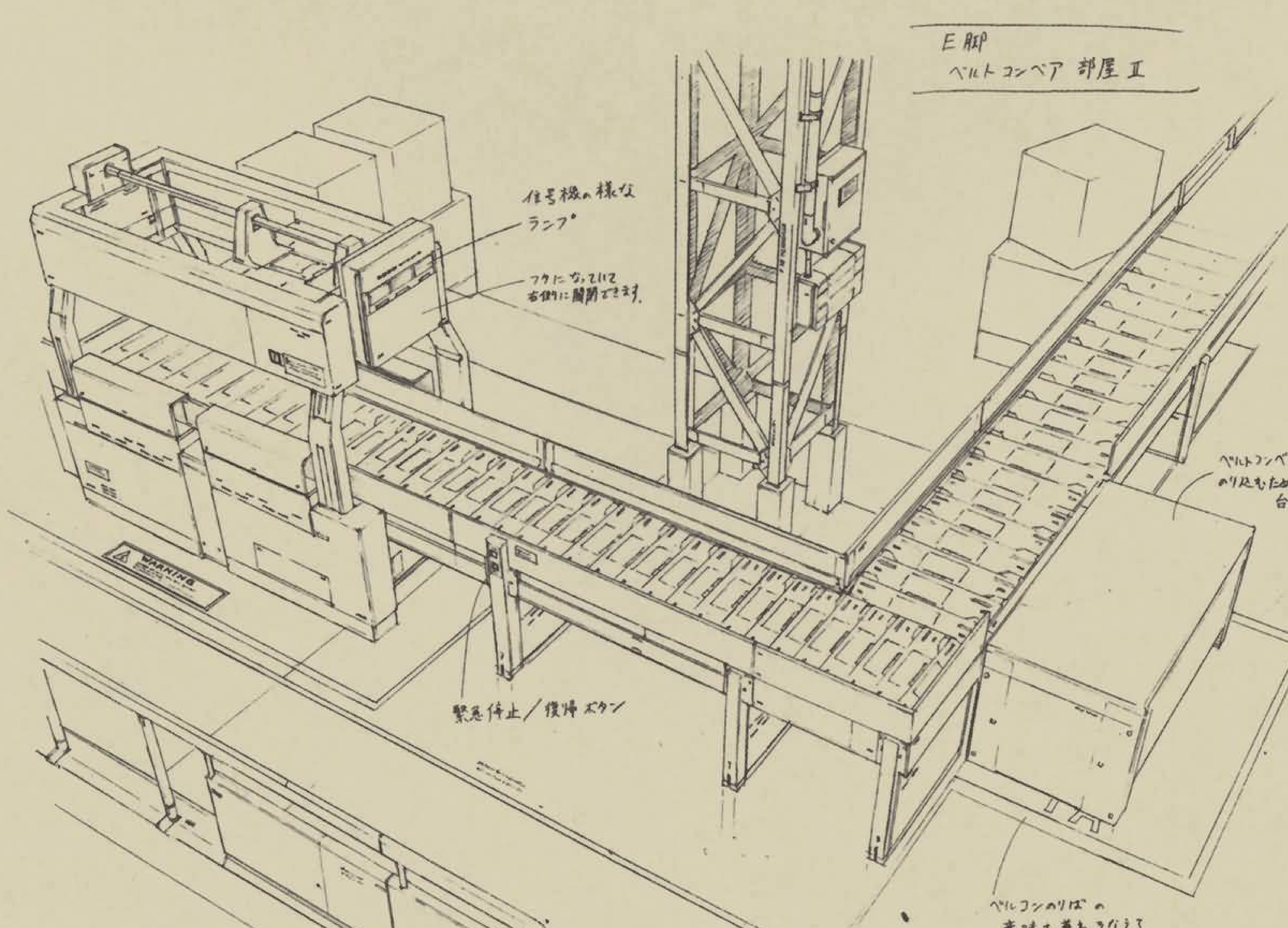



連絡橋の階段と
同じもの
E脚
ベルトコンベア部屋 IV
(階段)

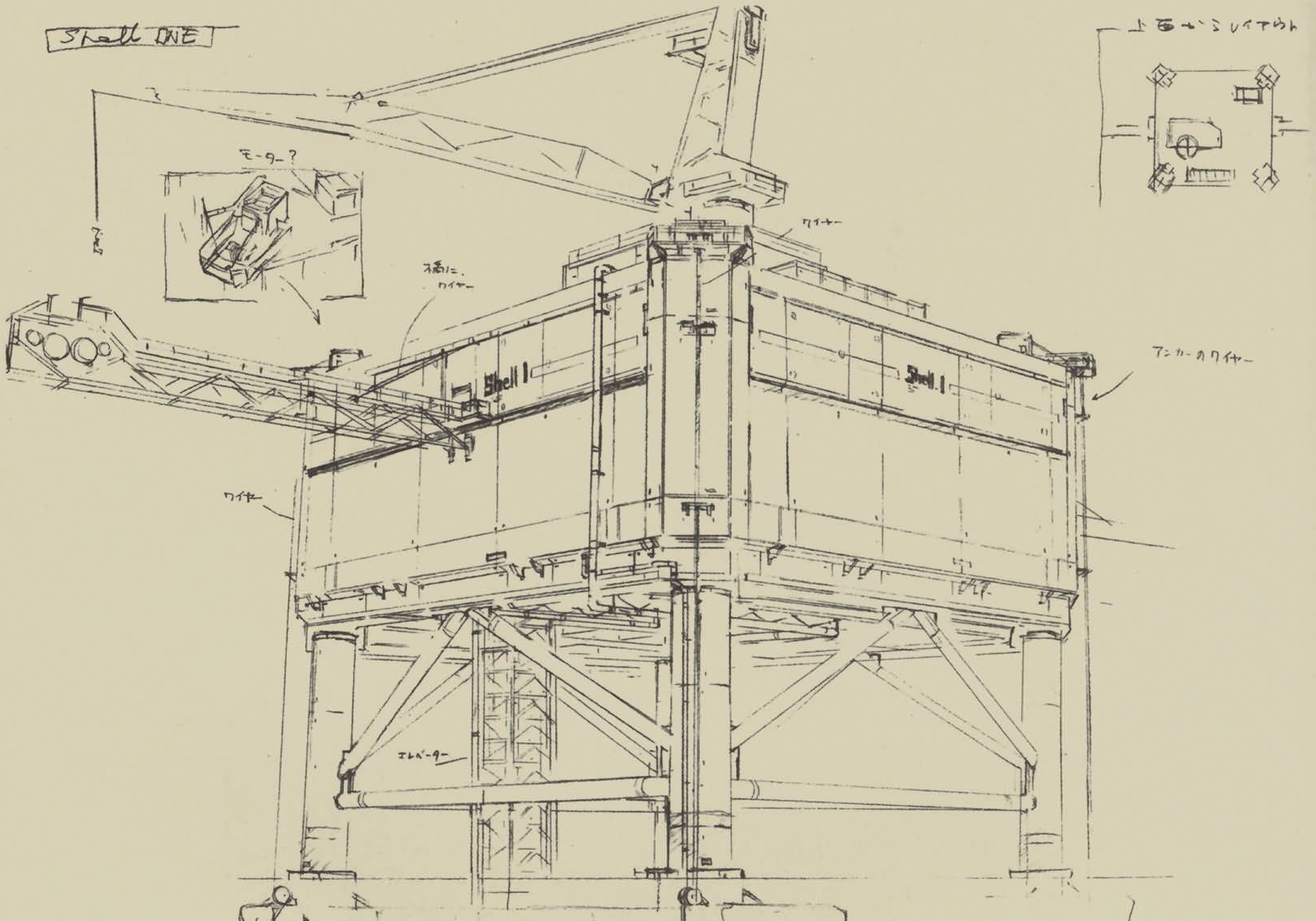

E脚
ベルトコンベア 部屋 I

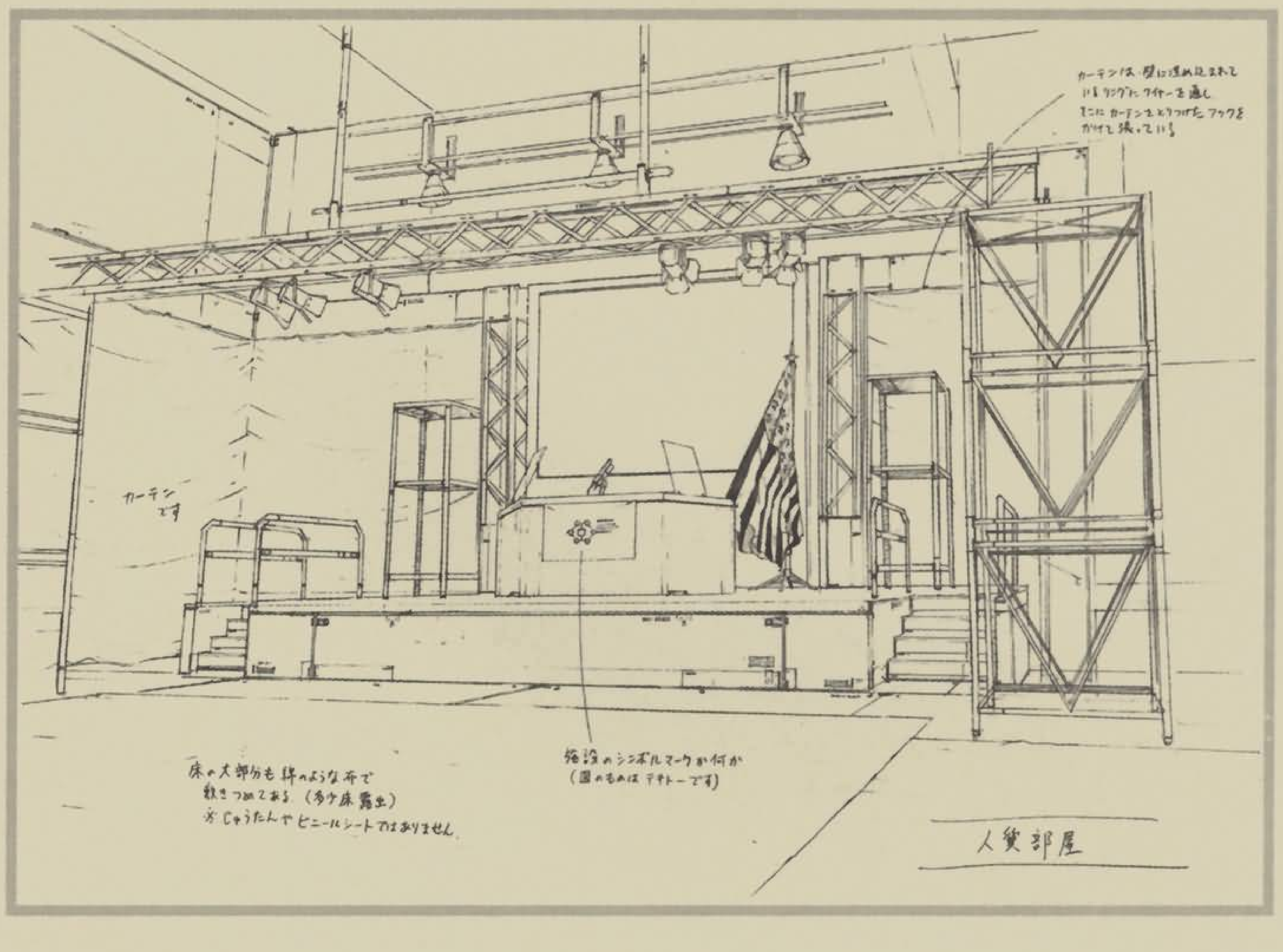

レール
レール
くぼみです
くぼみです
くぼみです 抜けていません
E脚
ベルトコンベア 部屋 III
(屋上のヘリポートにつながる搬出口) ※ 天面はハッチです。

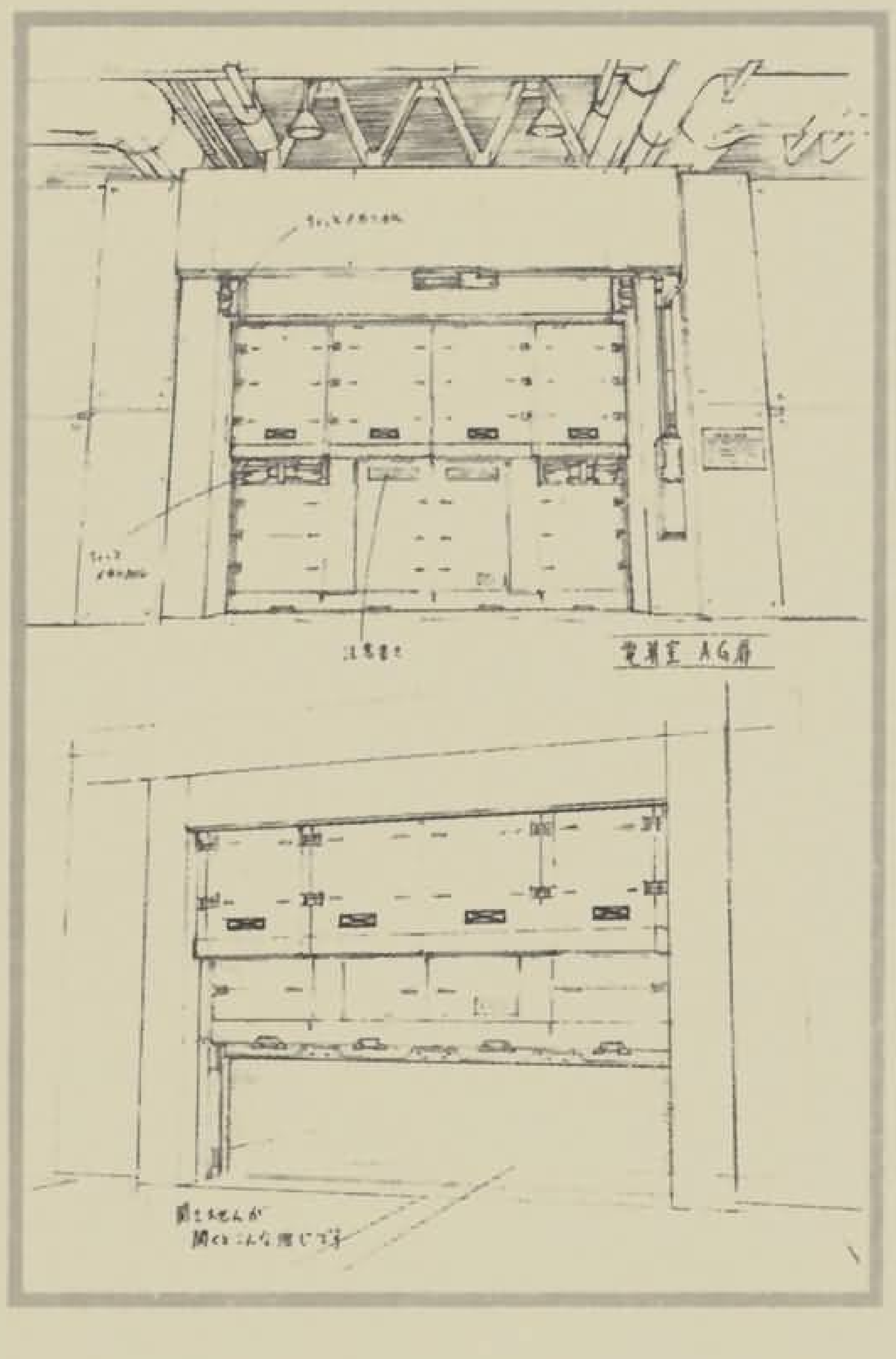


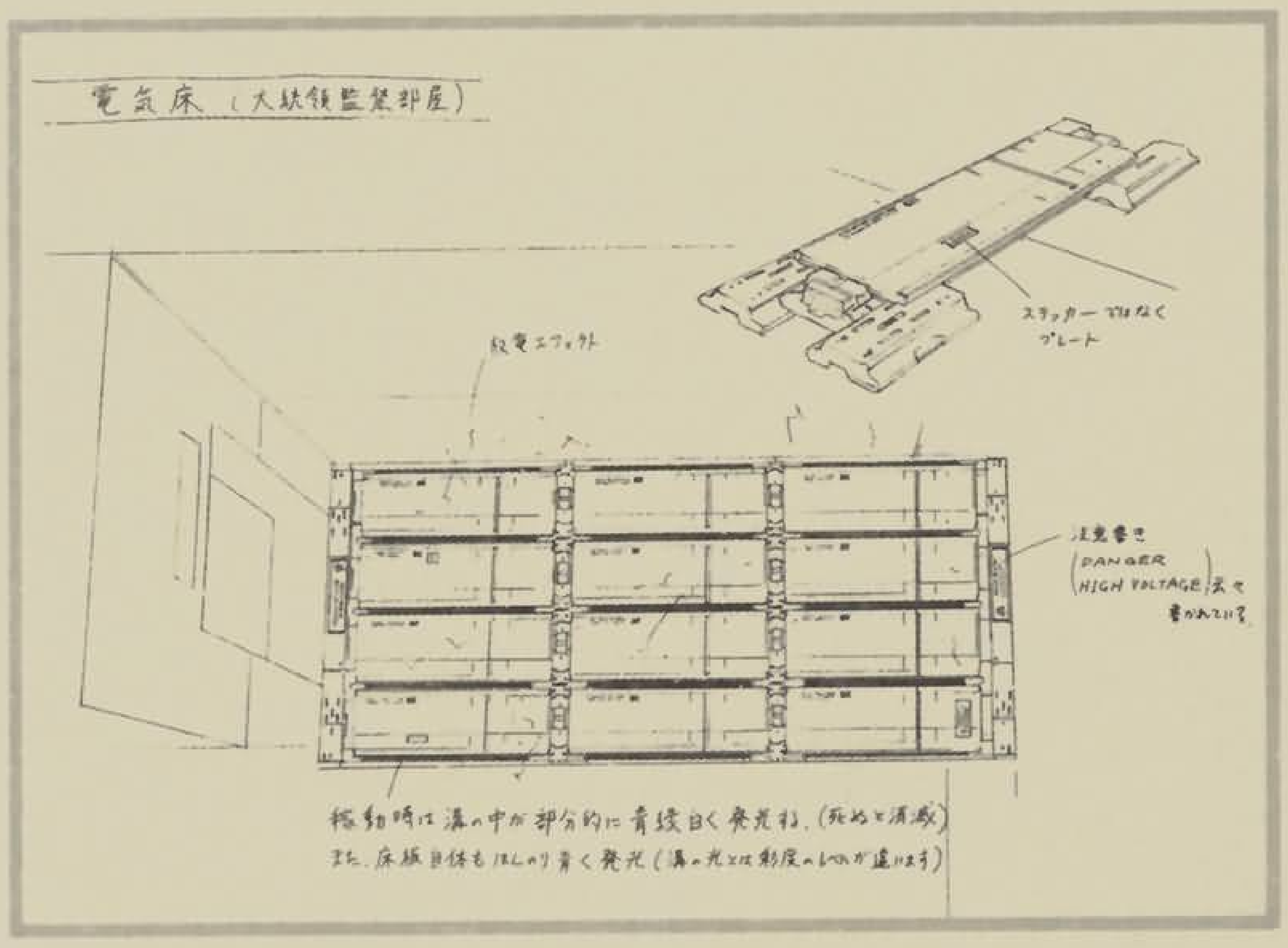

E脚
ベルトコンベア 部屋 II
信号機の様な
ランプ
フタになっていて
右側に開閉できます。
ベルトコンベアに
のり込むための
台
緊急停止／復帰ボタン
ベルコンのりばの
意味も兼ねそなえる
ライン

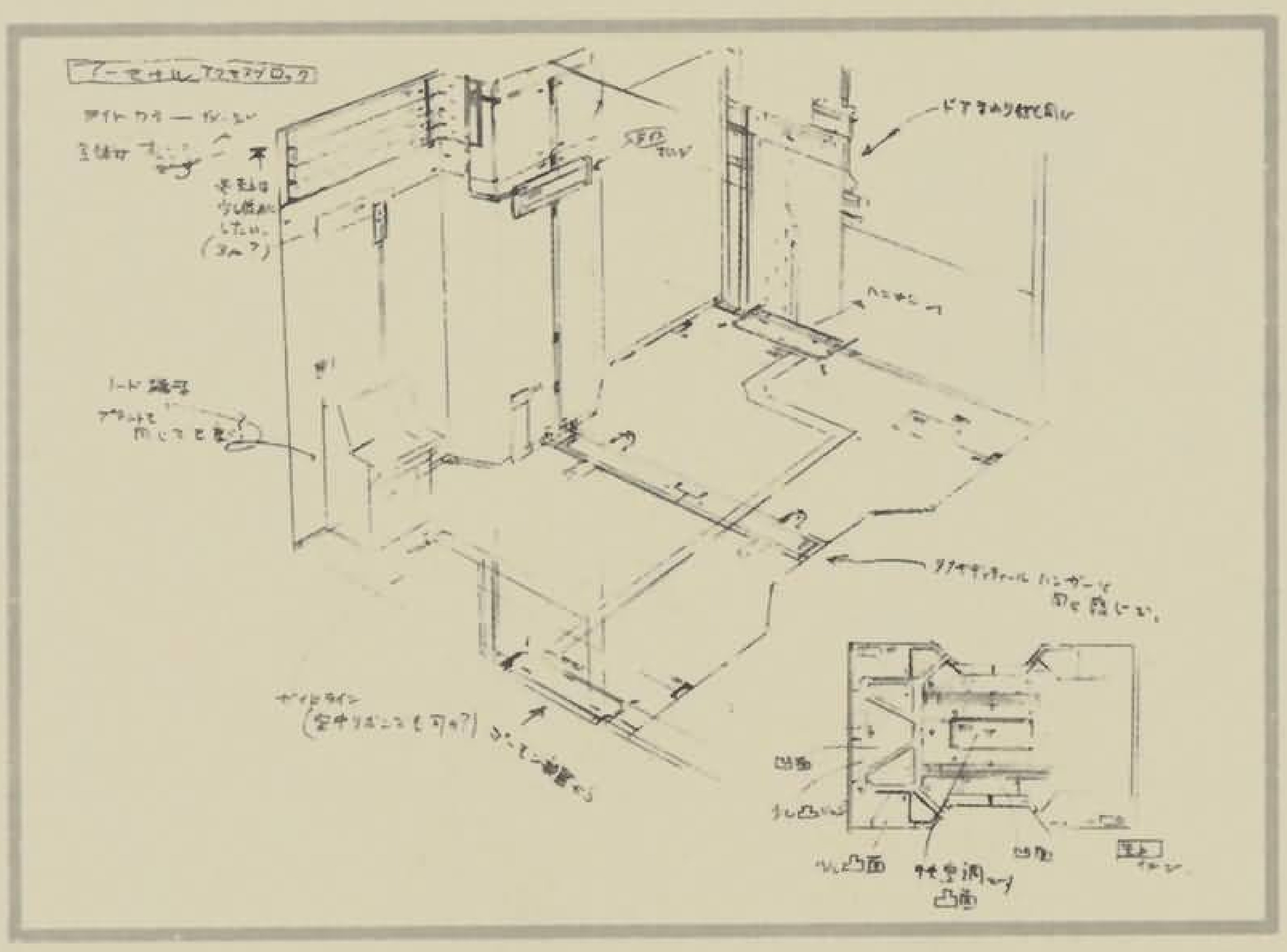
ARTWORK
美術設定

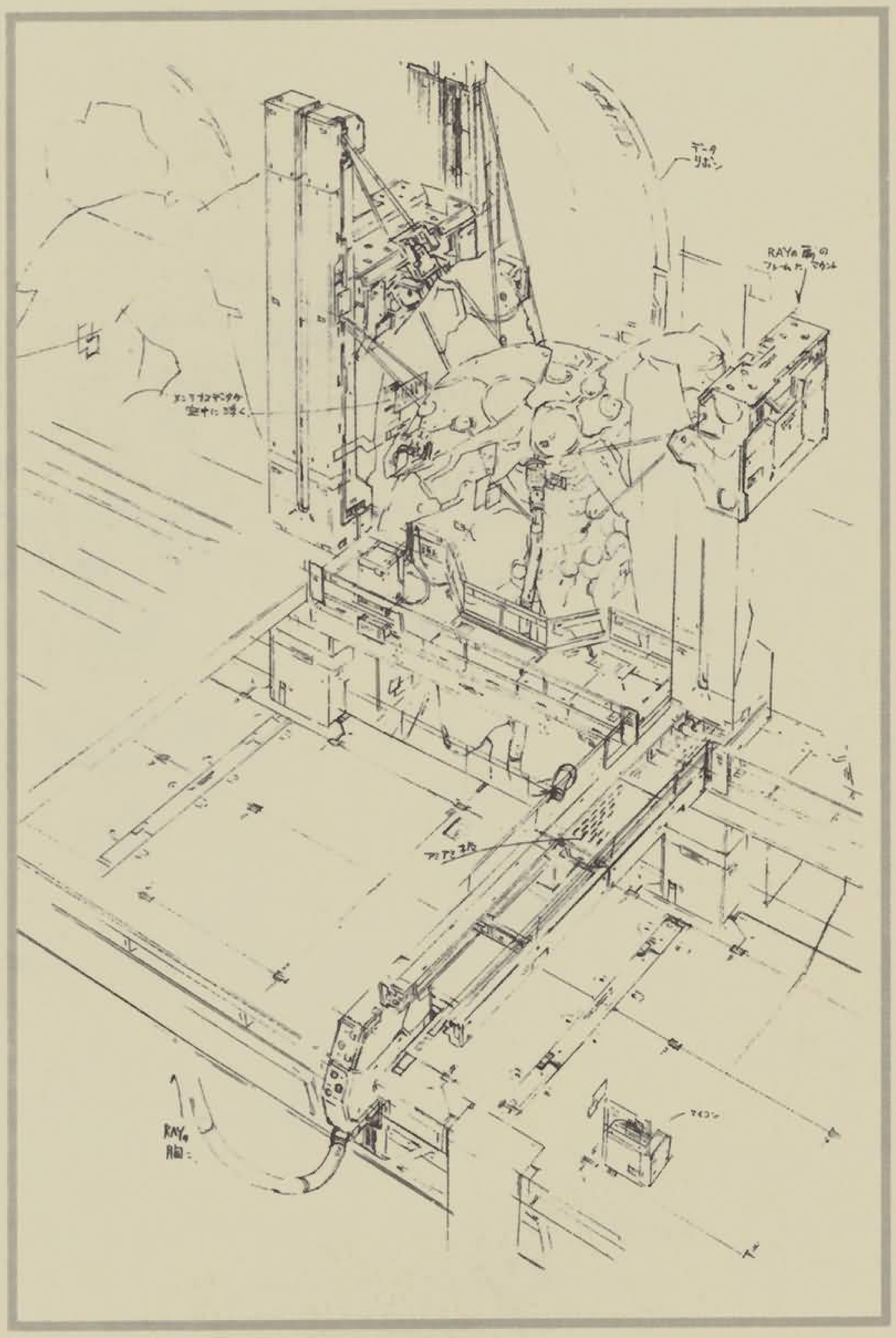


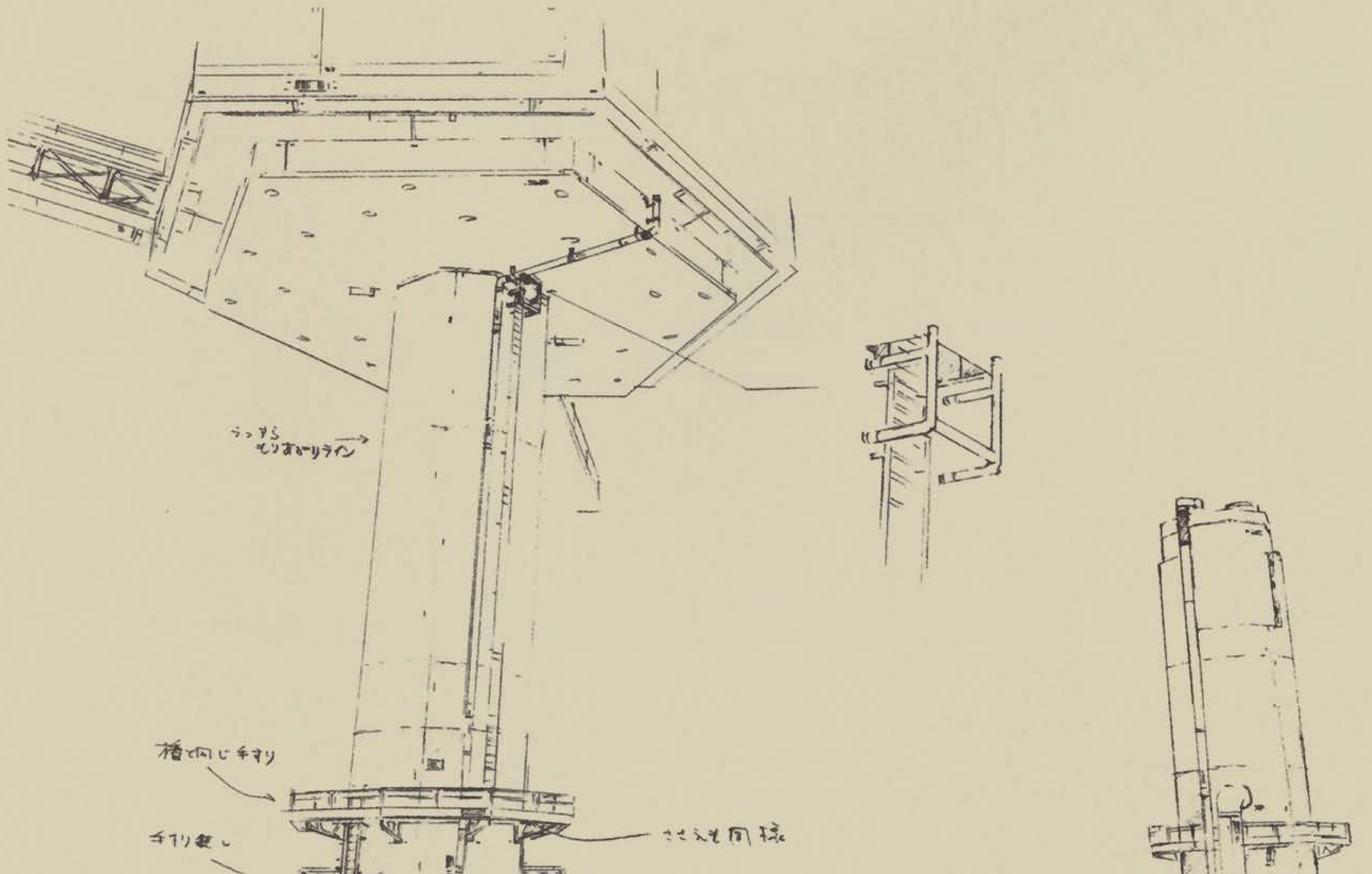





電気床（大統領監禁部屋）
スティッカーではなく
プレート
放電エフェクト
注意書き
DANGER
HIGH VOLTAGE

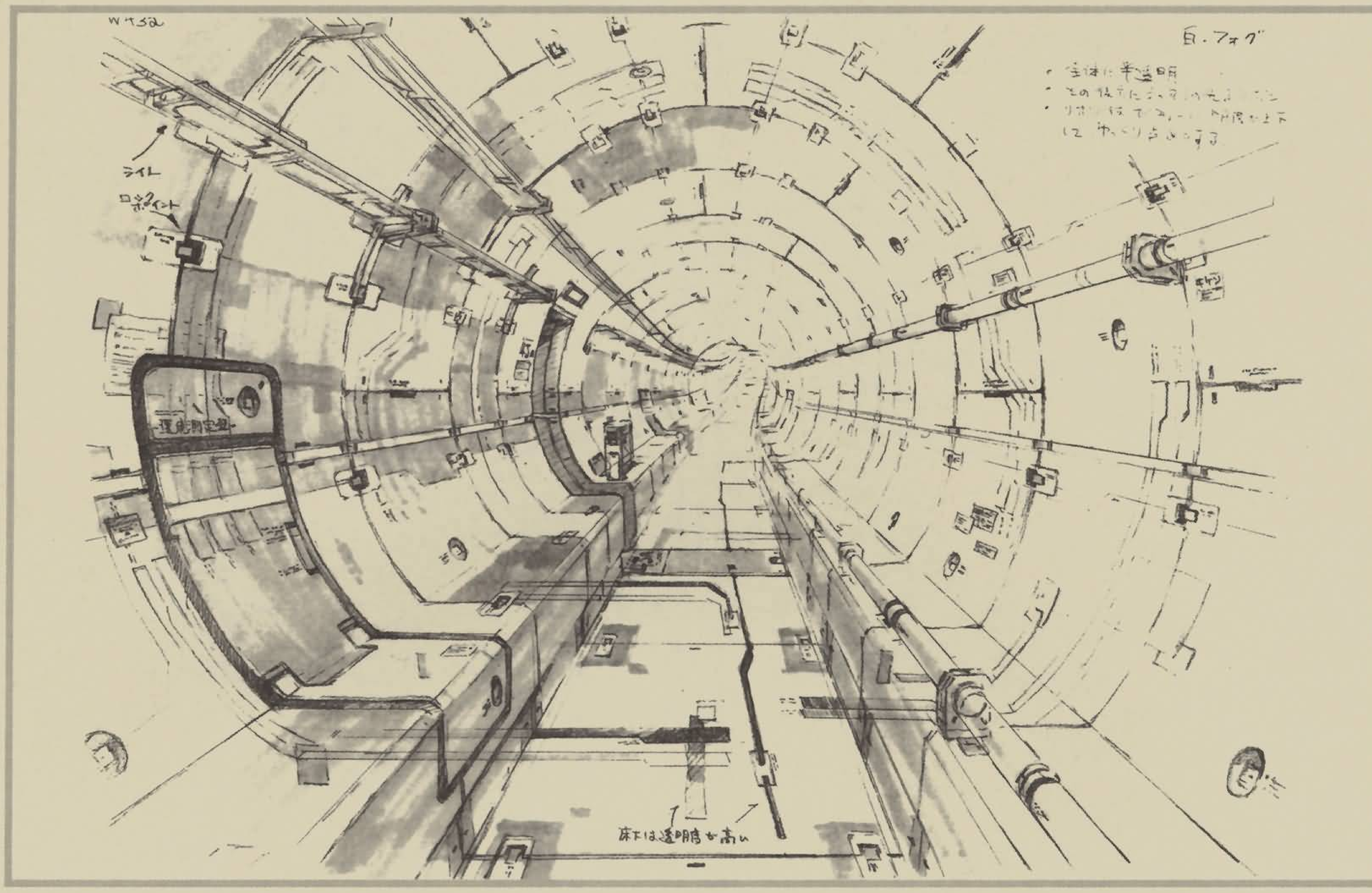


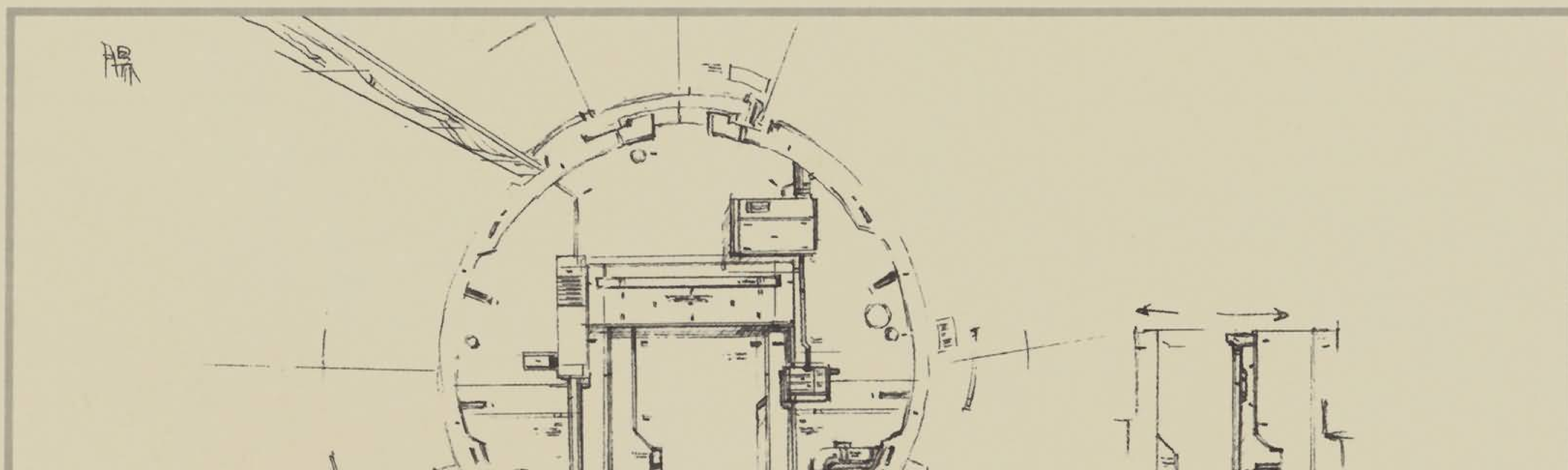

データ
リボン
RAYの胸に
マイコン

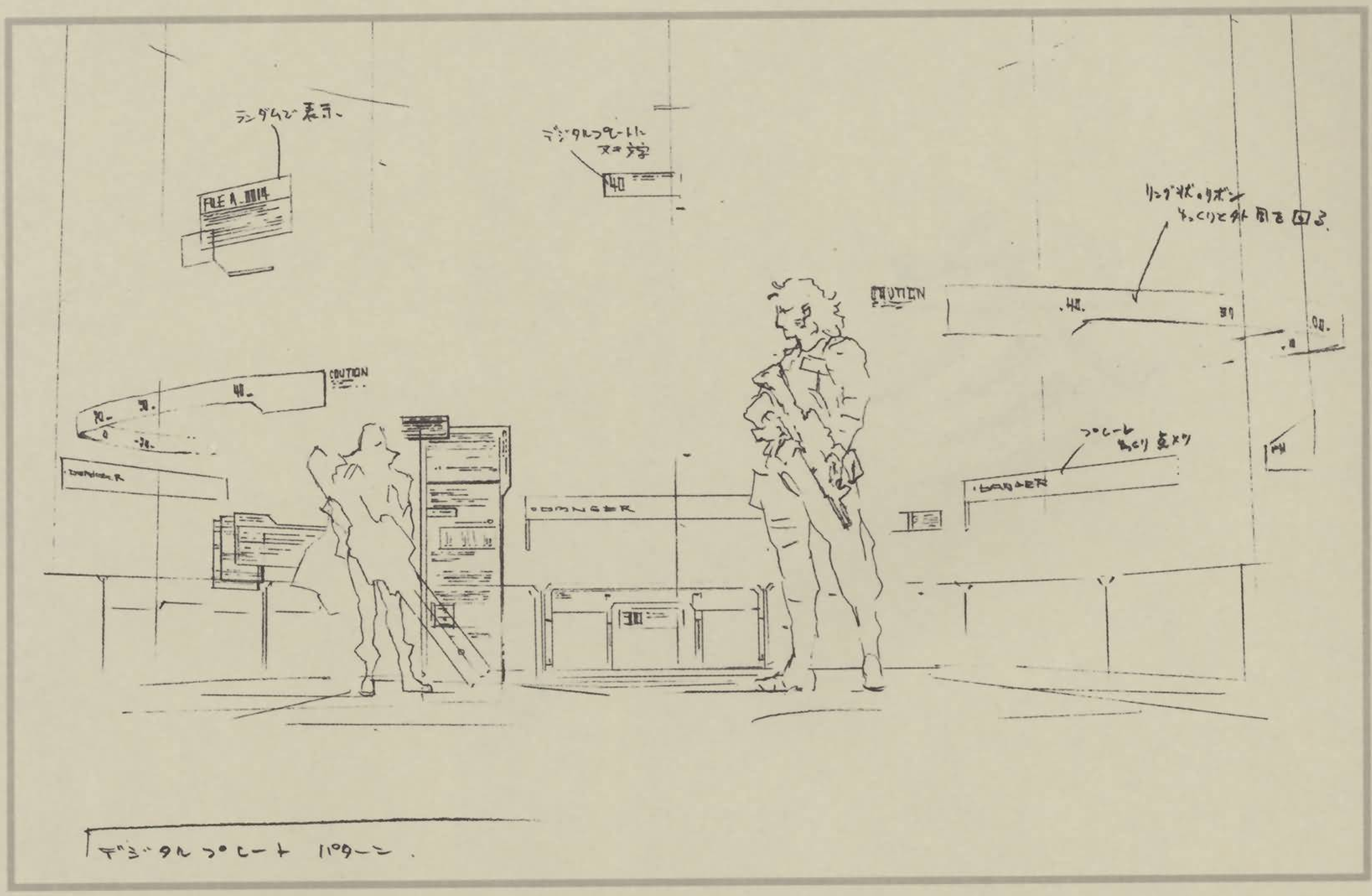

うっすら
もりあがりライン
手すり無し
ささえも同様

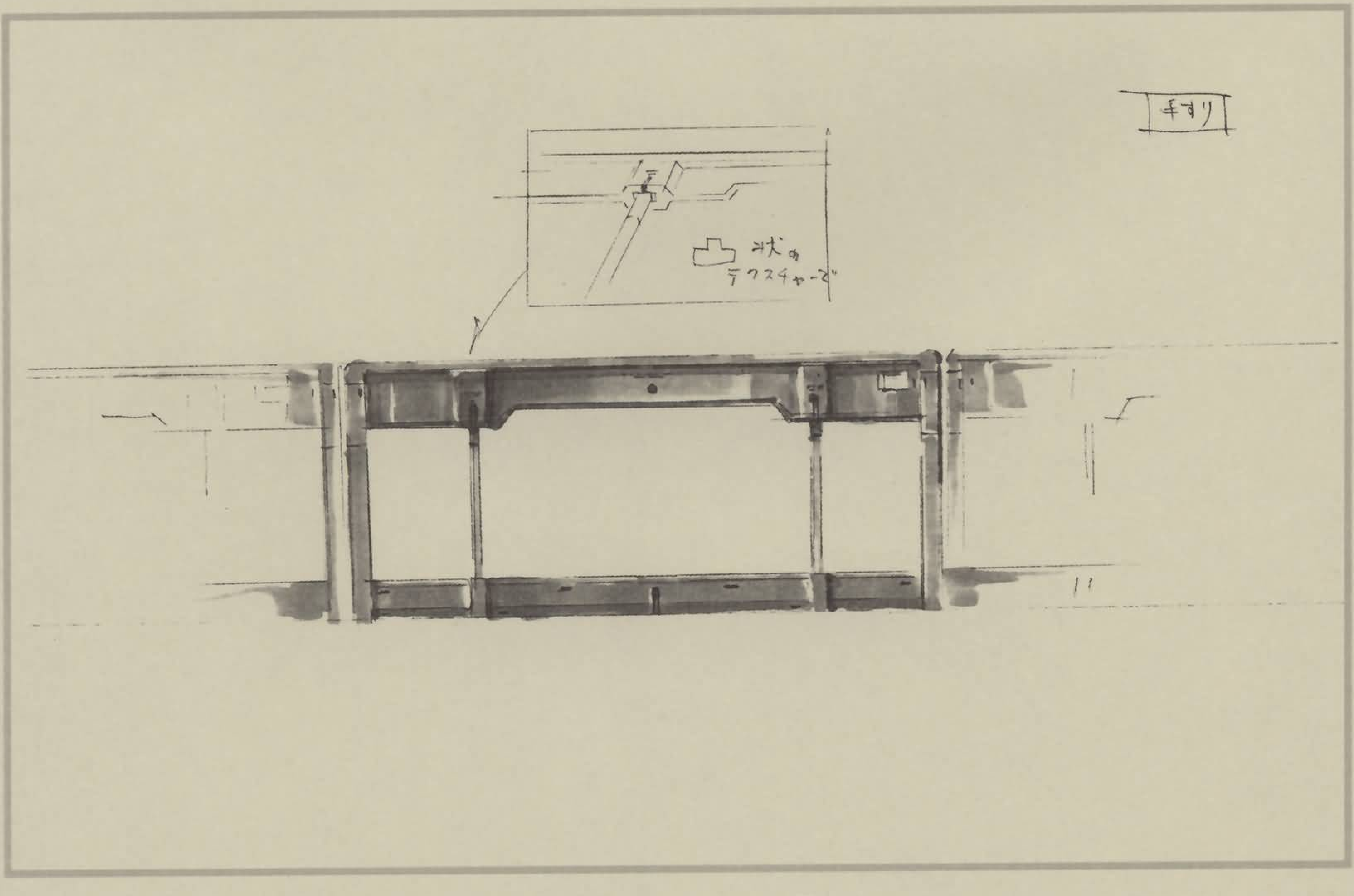
ARTWORK

美術設定






ランダムで表示
リング状のリボン
ゆっくりと外周を回る
デジタルプレート パターン


手すり
凸状のテクスチャーで

THE ART OF METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

其の 参

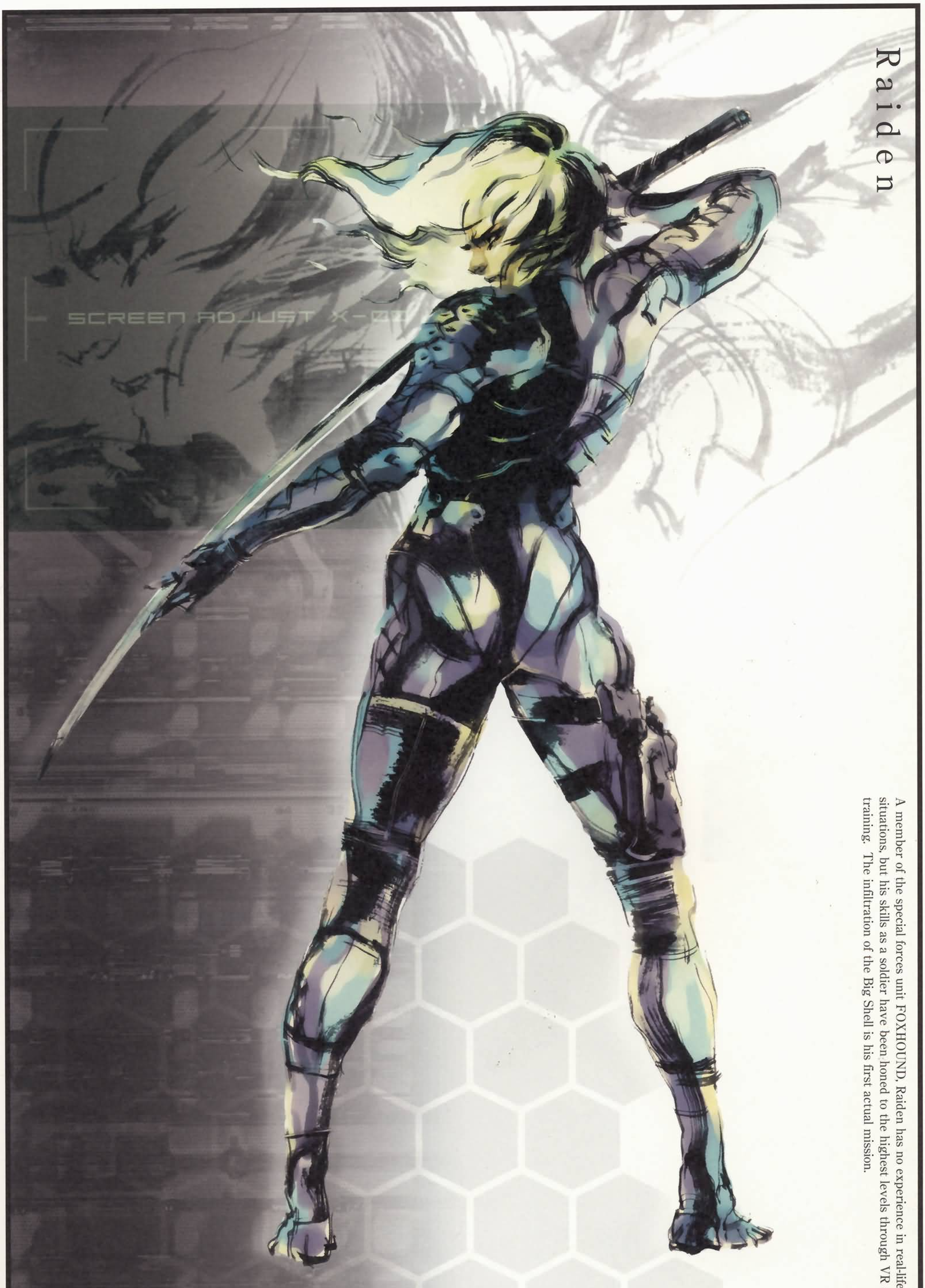
Official Illustrations

part-2



Solid Snake

The legendary hero who has thrice saved the world from the menace of Metal Gear in the past.
An infiltration expert who always completes his mission no matter how difficult the odds.
Former member of FOXHOUND, now a member of "Philanthropy", an anti-Metal Gear group.



Raiden

A member of the special forces unit FOXHOUND, Raiden has no experience in real-life combat situations, but his skills as a soldier have been honed to the highest levels through VR simulation training. The infiltration of the Big Shell is his first actual mission.

Emma Emmerich Danziger



Otacon's sister.
Genius in the field of computers.

Otacon



Real name: Hal Emmerich.
Formerly the leader of the Metal Gear REX development project, but since the Shadow Moses incident, he has joined with Snake to form "Philanthropy", an organization dedicated to destroying Metal Gear in all its forms.



Colonel

Strategic commander of the FOXHOUND special forces unit.
Commands the mission to infiltrate the Big Shell, and supports Raiden over the Codec.



Rosemary

Raiden's girlfriend.
She is employed by the army as a data analyst, and supports Raiden in his mission by saving mission data via the Codec.



Olga Gurlukovich

Sergei's daughter.
Shows great potential as a soldier, and has been raised in Sergei's army as one of its soldiers since she was a small child.

Revolver Ocelot



Russian. A former member of FOXHOUND. Lost his right arm in a clash Fought Snake during the Shadow Moses incident. Lost his arm but successfully flees the place. A gun fanatic who prefers revolvers.



Fortune

Dead Cell member.
Just like her name, she has a lot of luck on the battlefield.

Fatman

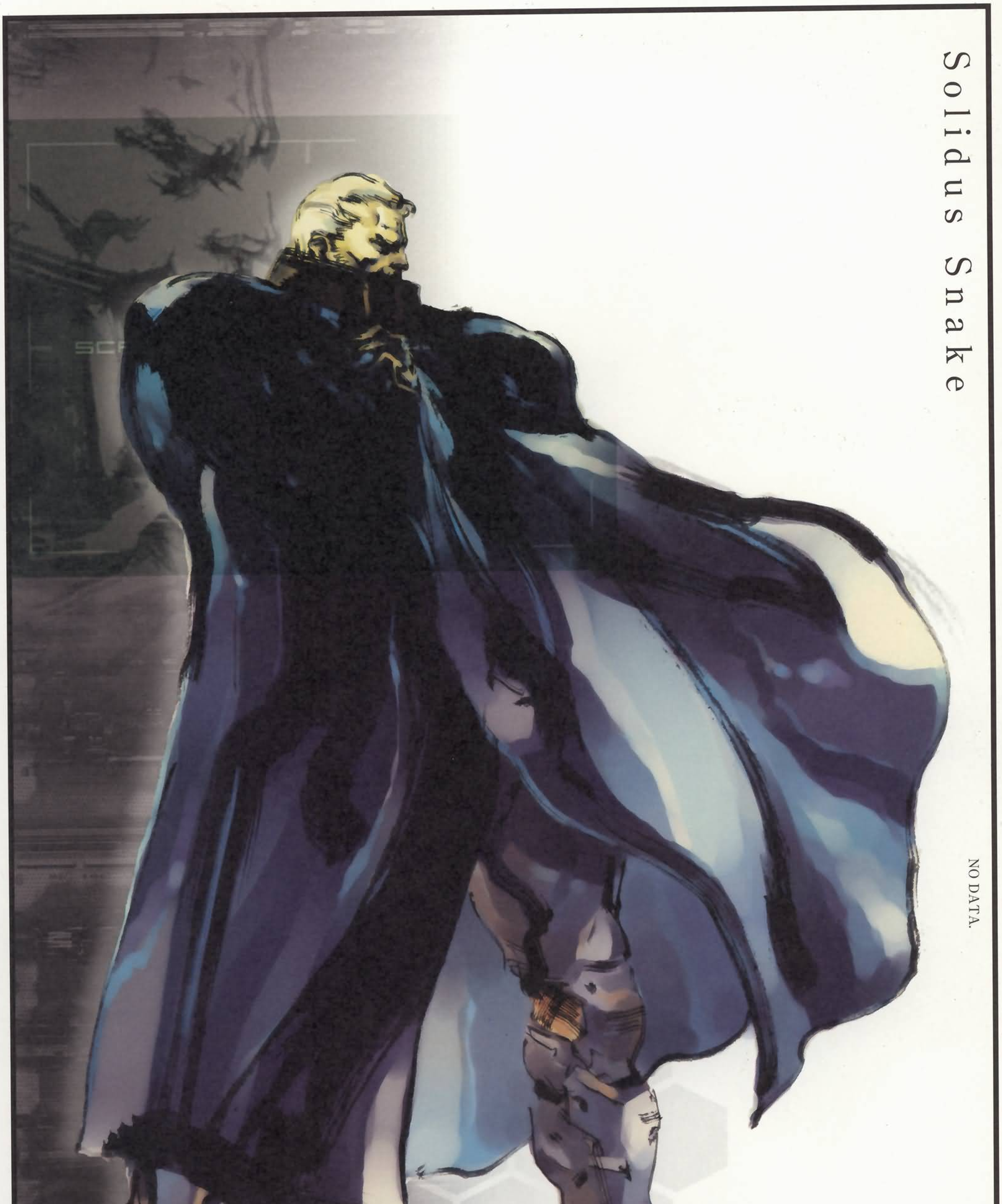


Dead Cell member.
An explosive expert wearing a bomb blast suit.



Vamp

Dead Cell member.
A knife specialist with high physical capabilities born in Romania.



Solidus Snake

NO DATA.

METAL GEAR Ghost Babel









其の 四

Concept Illustrations

part-2

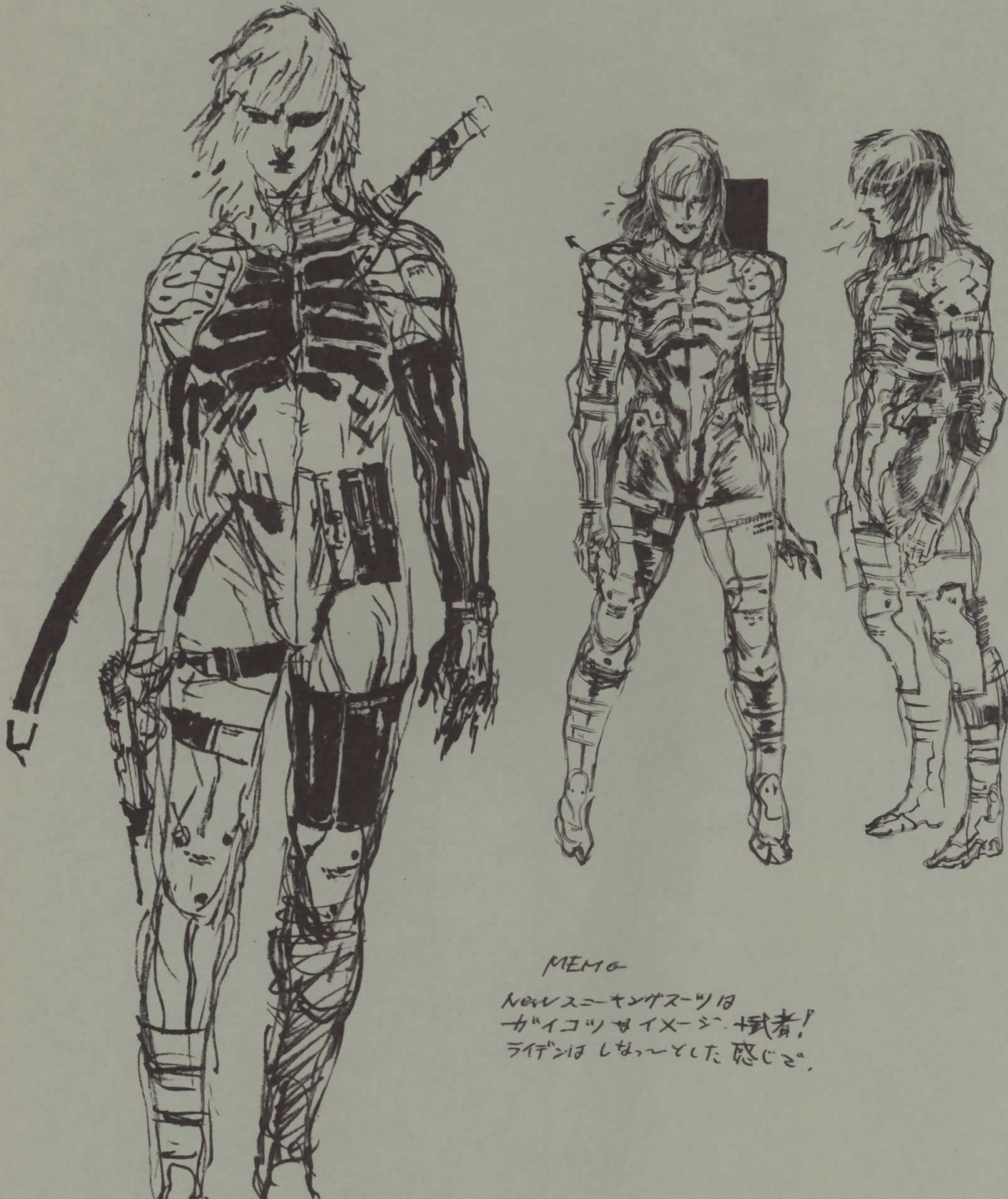
ROUGH SKETCH
ラフ スケッチ



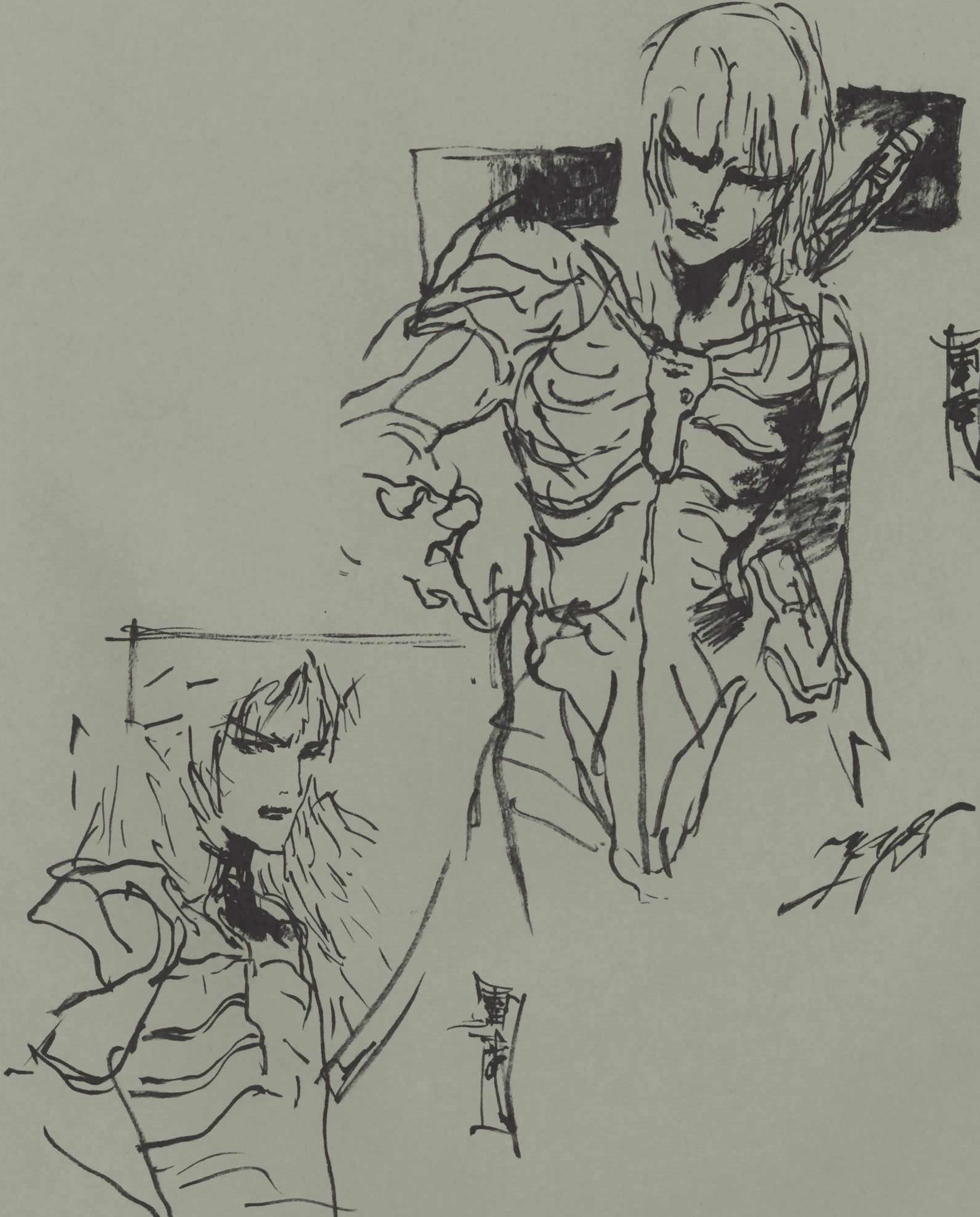
Snake


SOLID SNAKE
SEALS ——
今回の様なMISSIONで
パイロットスーツがそれっぽい。
階級章は戦闘服には
付いてないのが普通
バンダナはつけてないと
本当にだれだか
わからなくなってしまう。
のでほしい。

ROUGH SKETCH
ラフ スケッチ

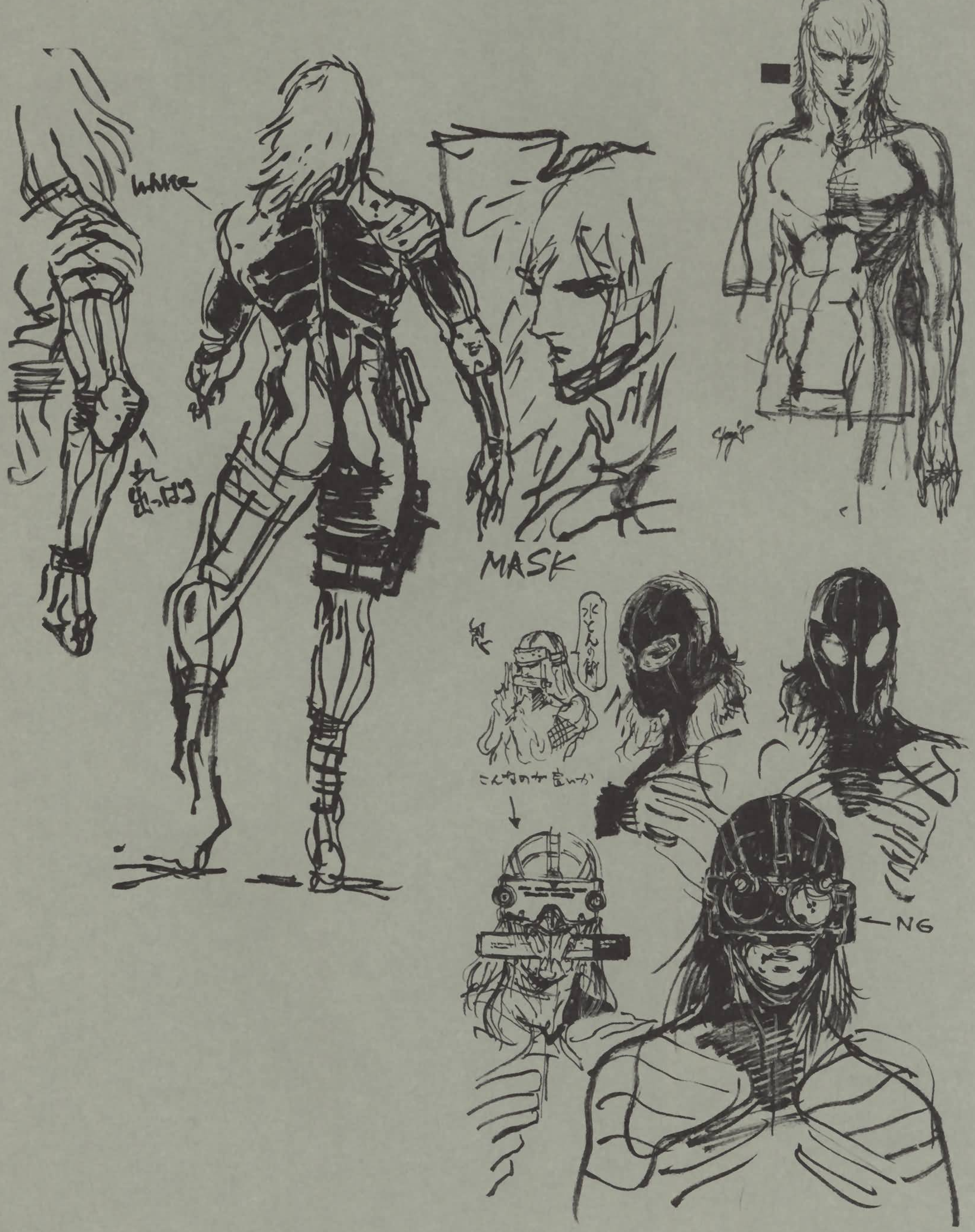


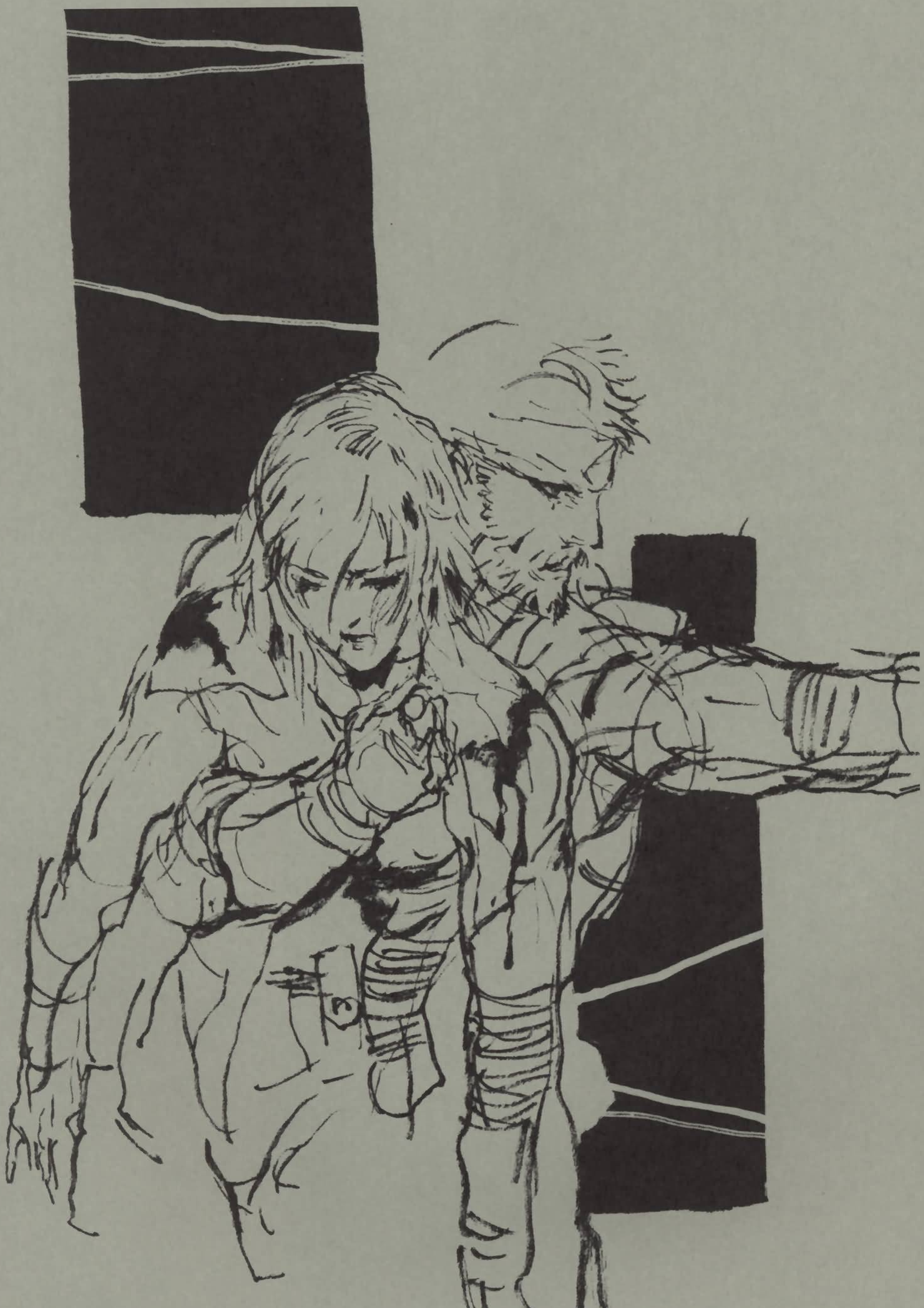
Raiden



R OUGH SKETCH

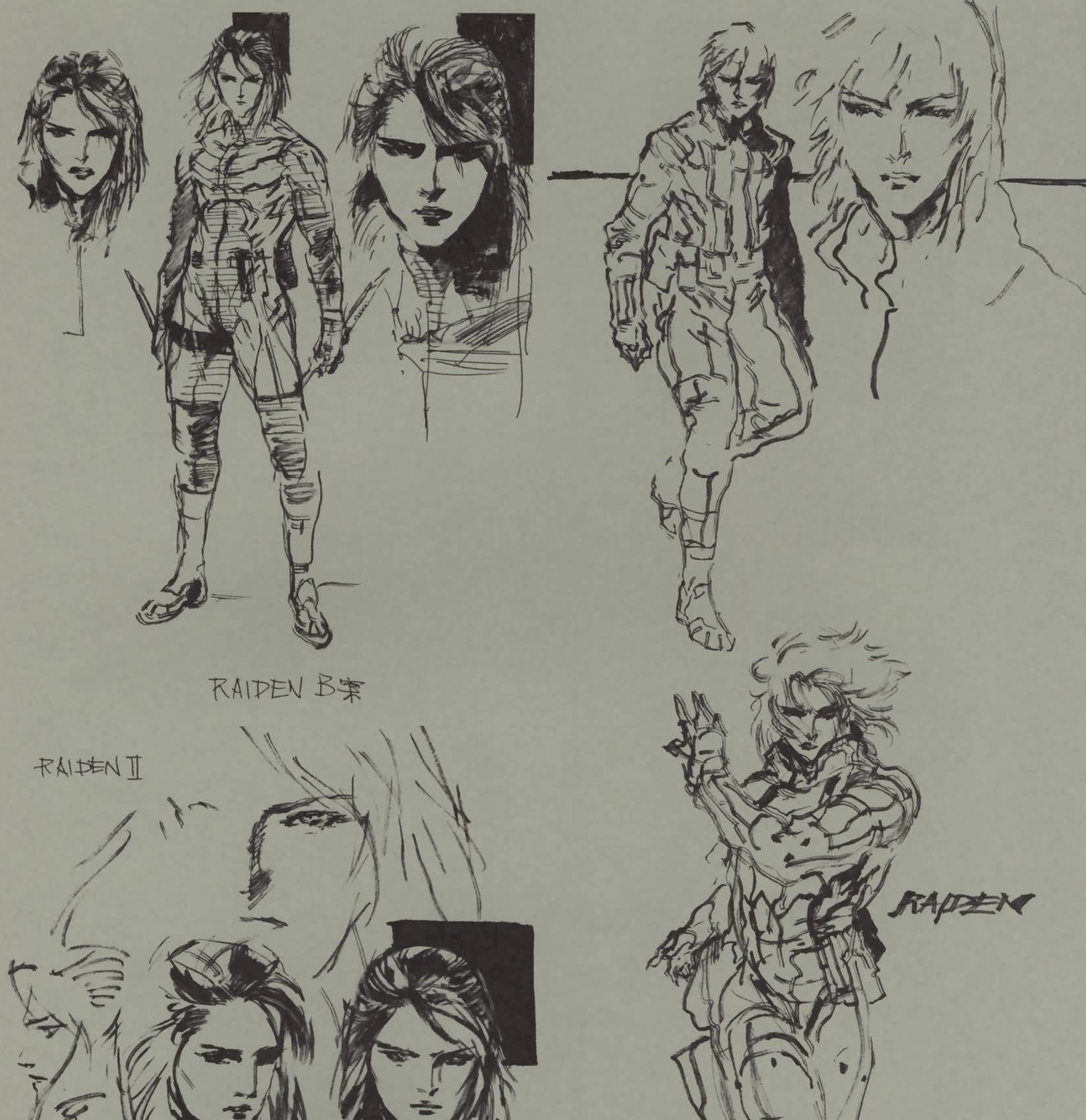
ラフ スケッチ



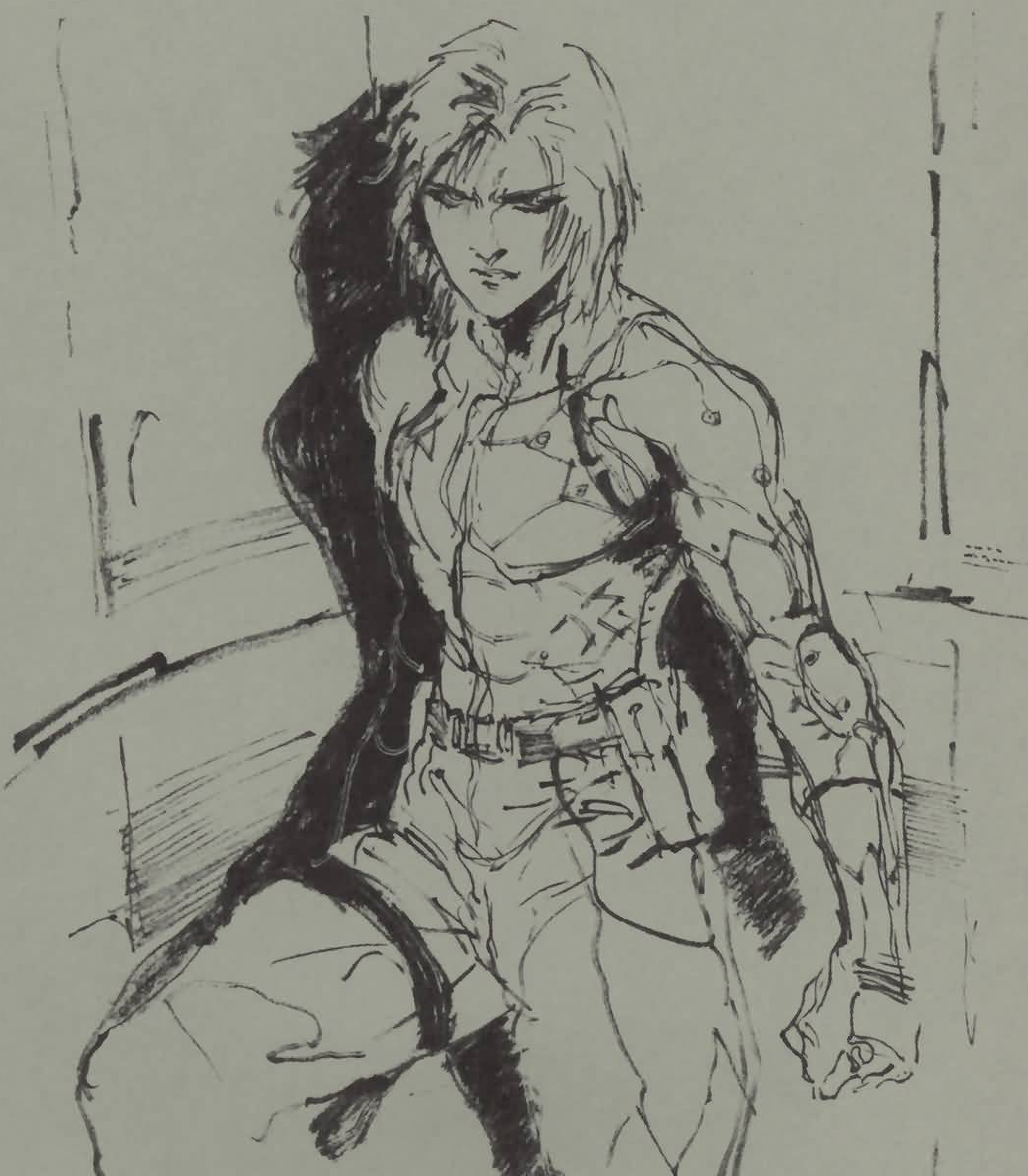


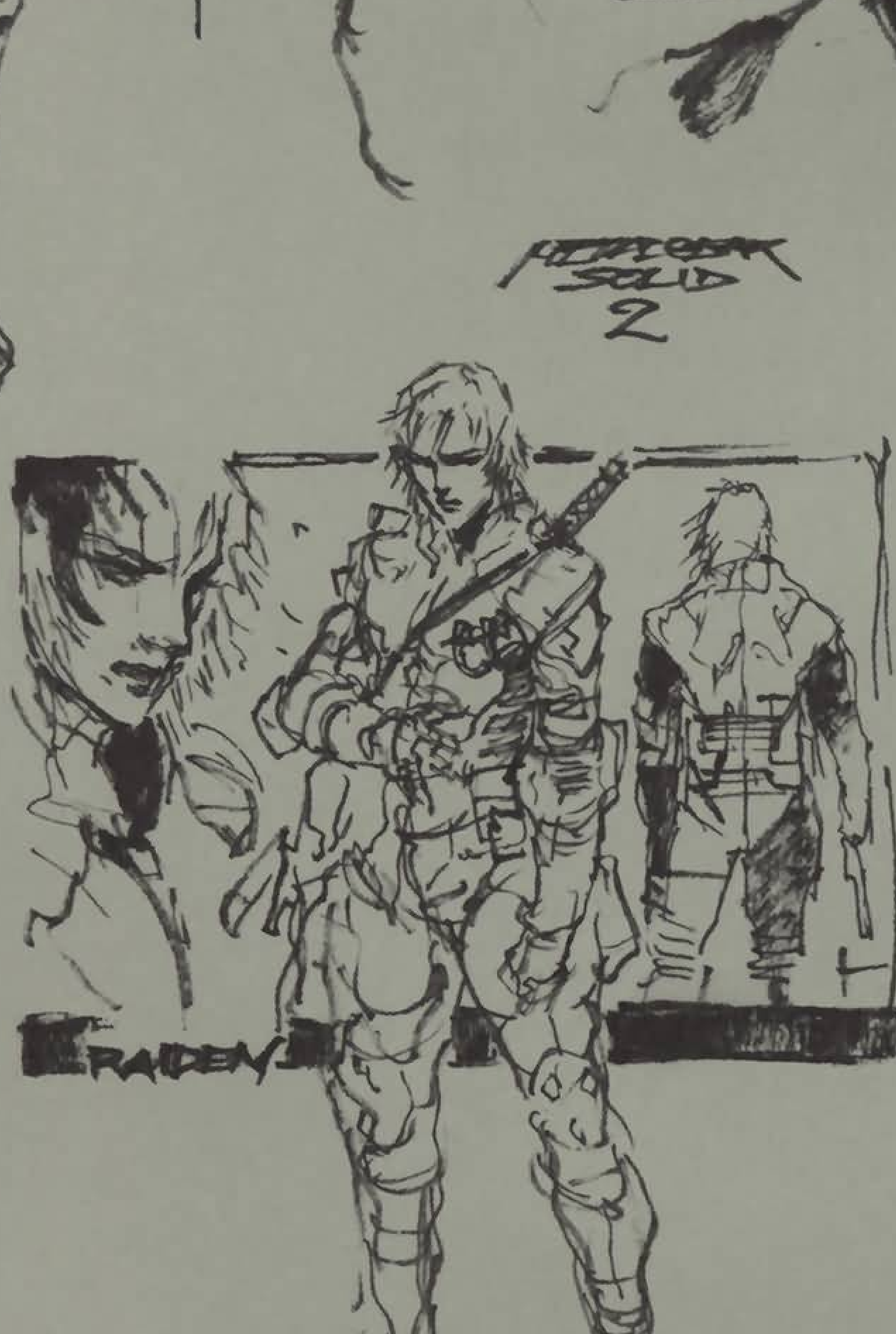
ROUGH SKETCH

ラフ スケッチ



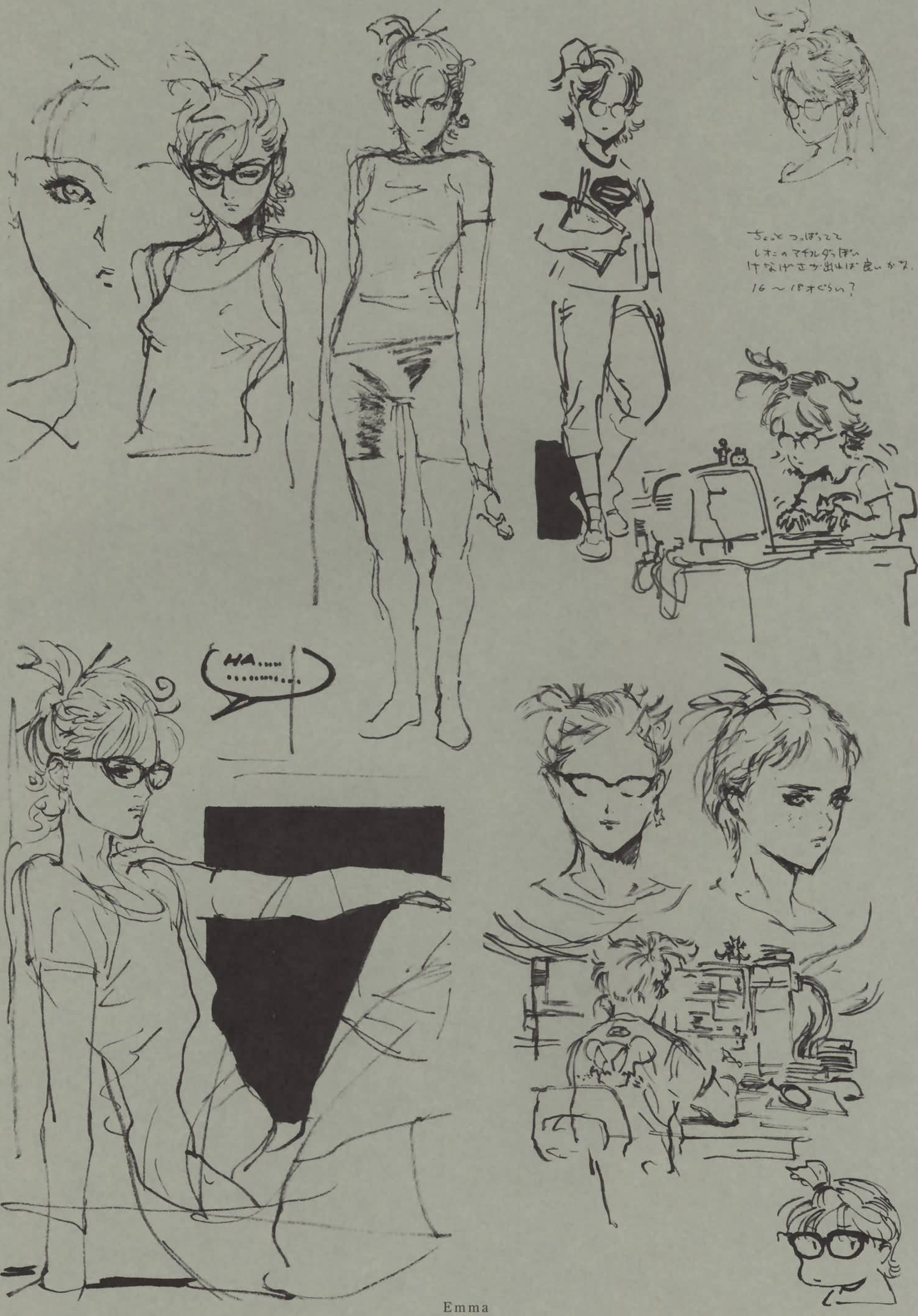



METAL GEAR SOLID 2


RAIDEN

ROUGH SKETCH

ラフ スケッチ



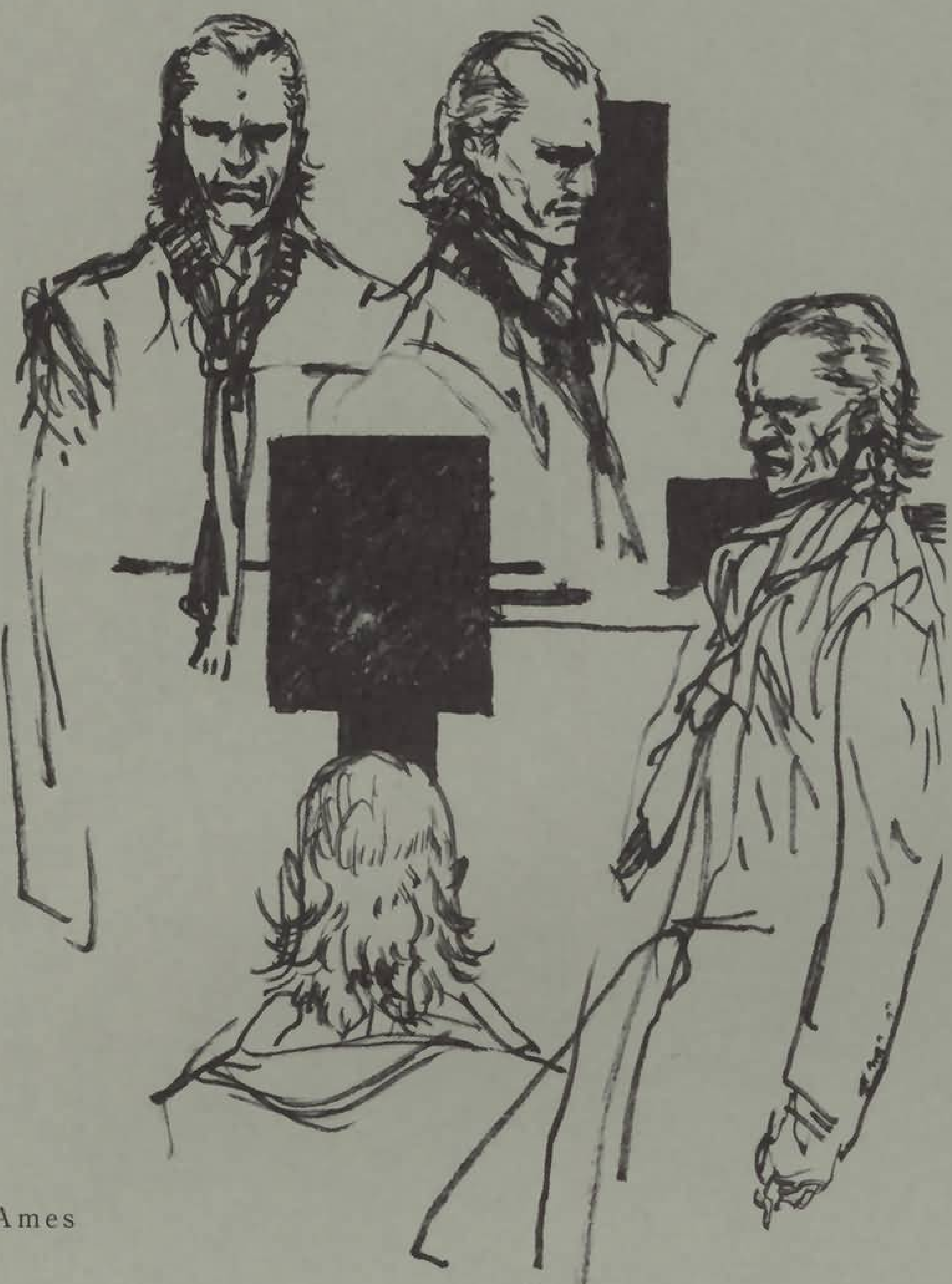
Emma



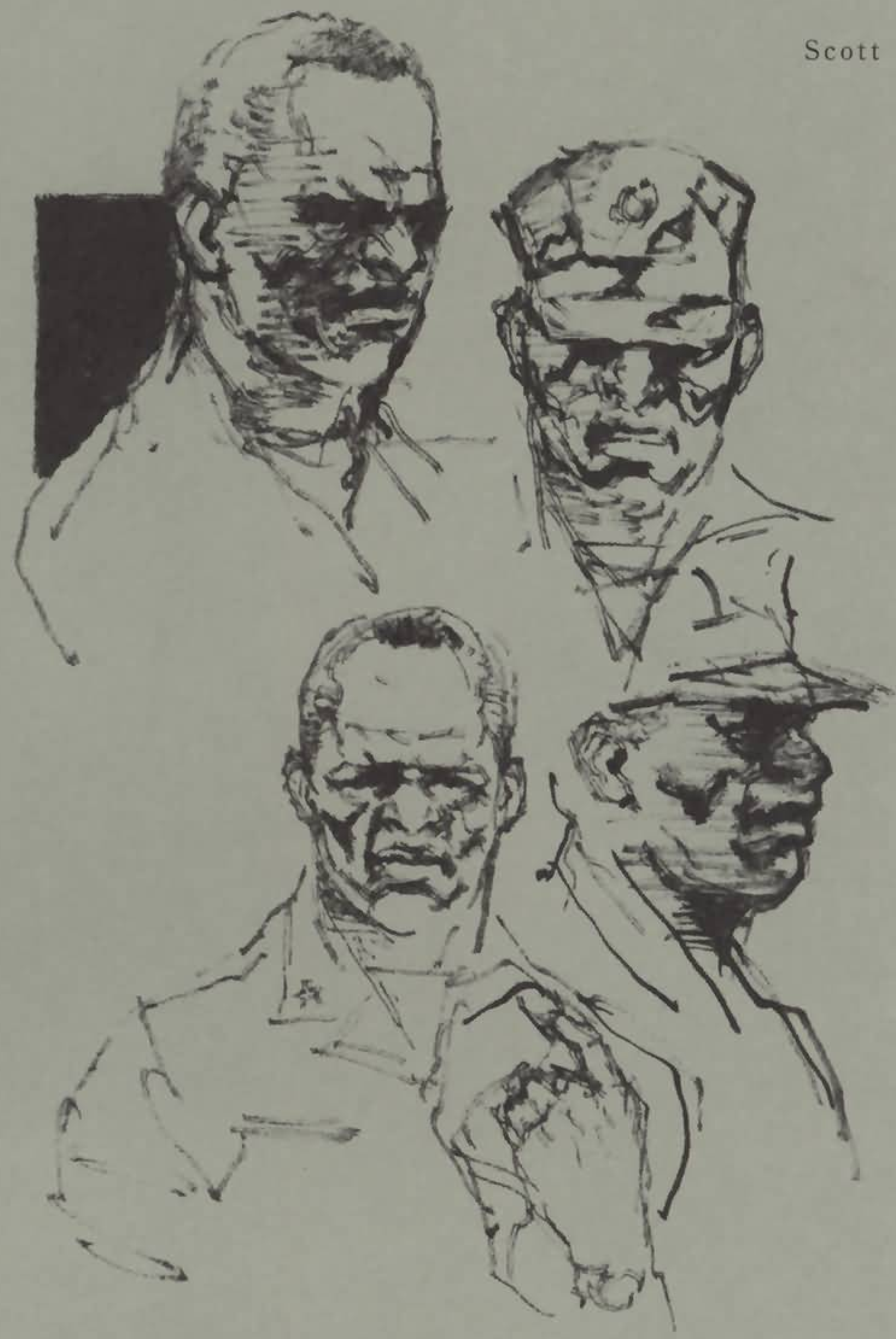
Rose

ROUGH SKETCH

ラフ スケッチ



Ames



Scott



Salary-man



Doc (unpublished)

メチャ強い普通のサラリーマン



Old Man (unpublished)

Ed (unpublished)





SEAL



Sergei

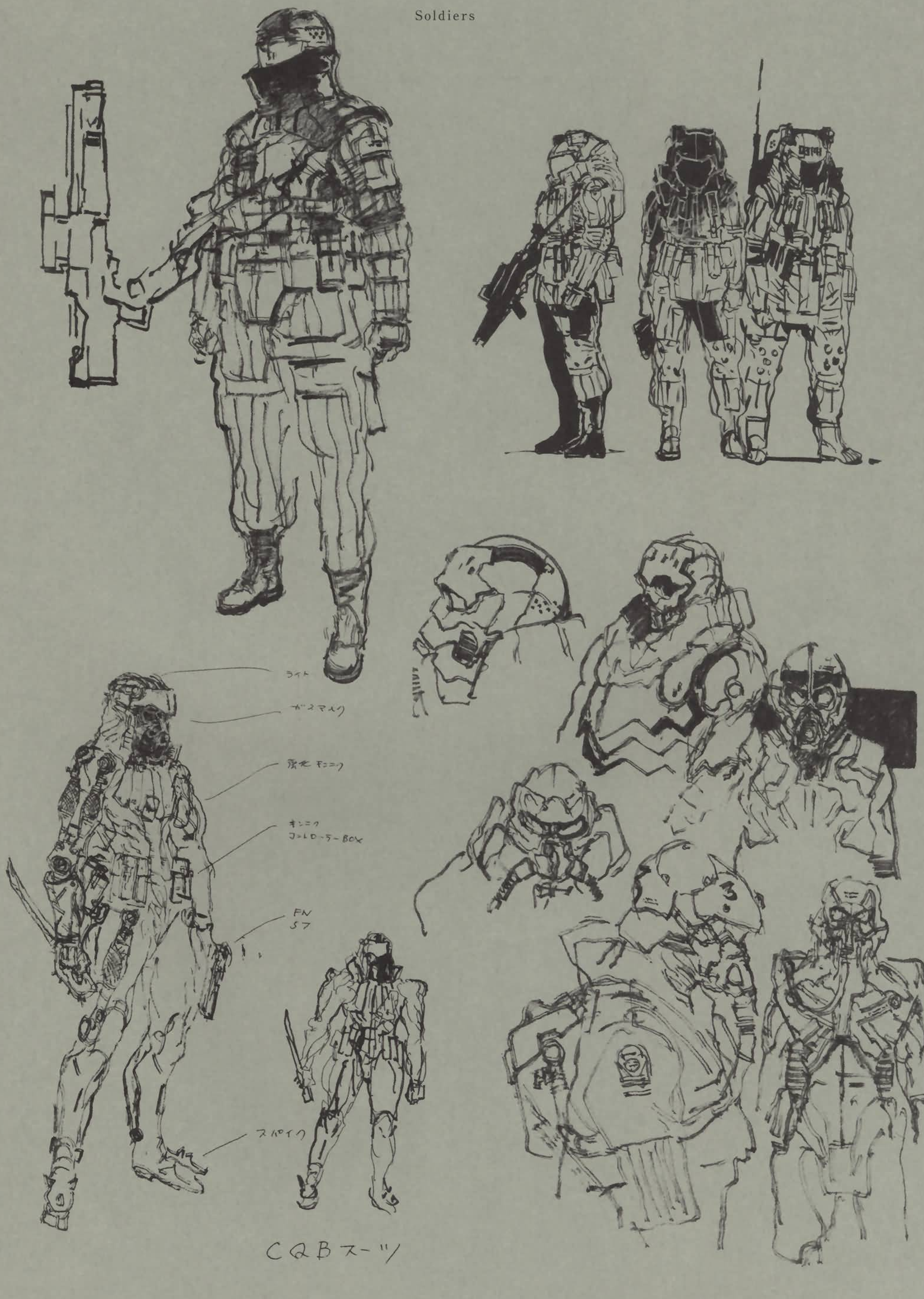


Olga

ROUGH SKETCH

ラフ スケッチ

Soldiers





- U.S. Navy
2030
SEALs TEAM.α

ROUGH SKETCH
ラフ スケッチ



Olga


FORTUNE
DEADセルは全員。
グラサン又はゴーグルで普段は目をかくす。
これがトレードマーク
戦闘時などではずす場合もある。

Fortune

ROUGH SKETCH
ラフ スケッチ

Chinaman (unpublished)





Fatman



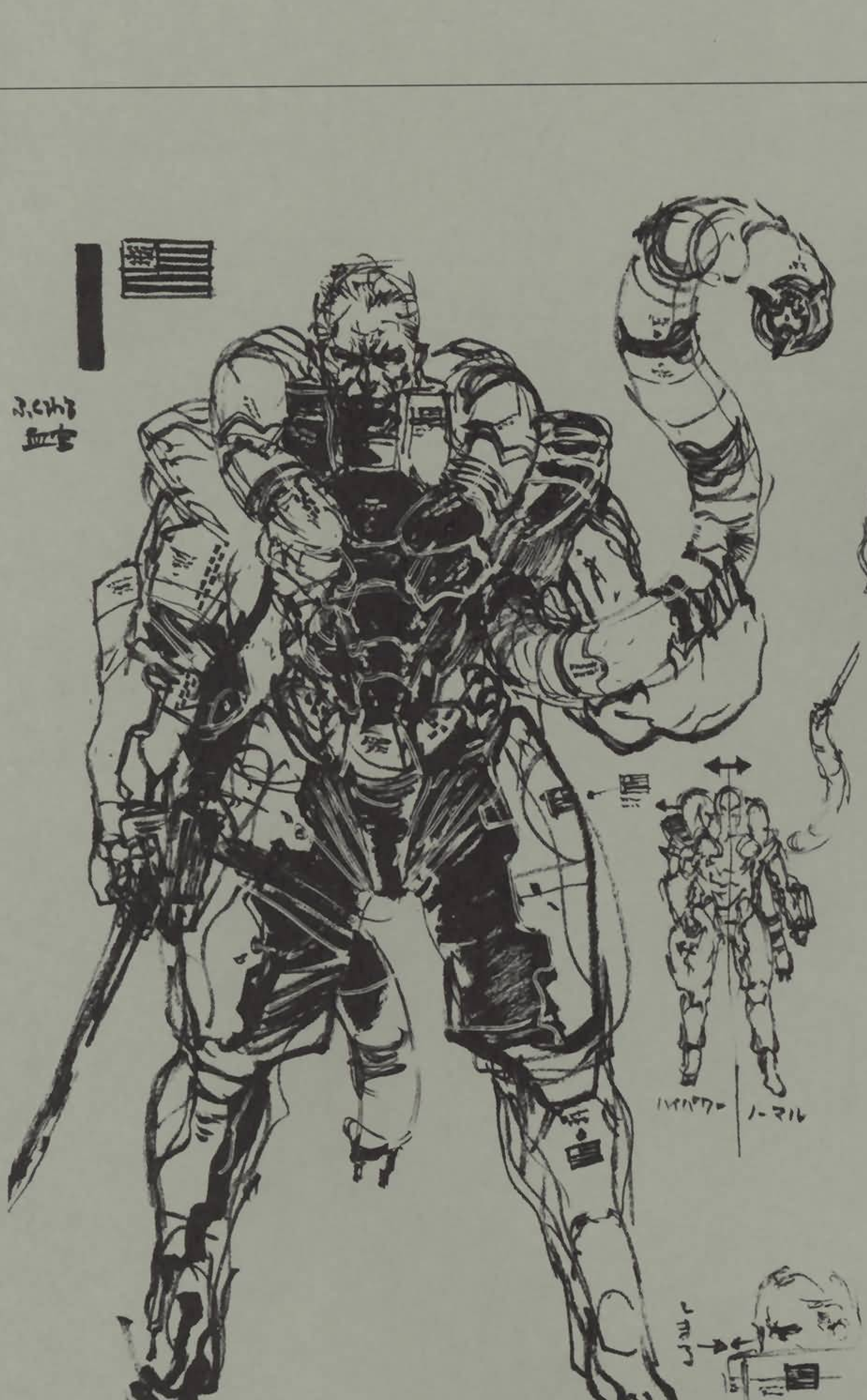
Vamp

ROUGH SKETCH

ラフ スケッチ

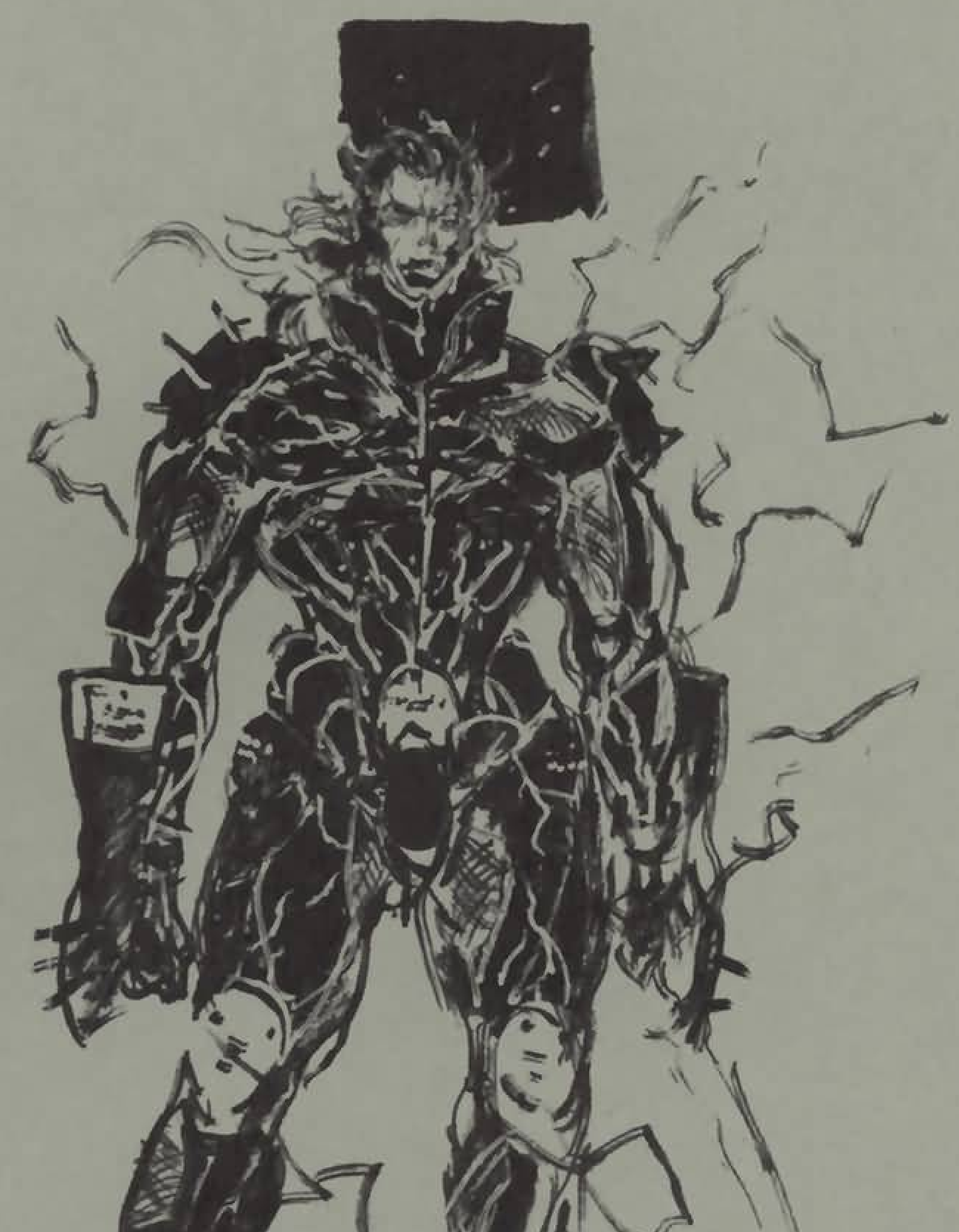


Ocelot


ふくれる
血管
ハイパワー
ノーマル




ソリダス
NEW スニーキングスーツ
Soldier Modephization Plan
(コレより わかし？ 40代ぐらい
忍者の
サイボーグ マッスル
大ジャンプ 出来る.
ウォール 側で
バトリング



Solidus

ROUGH SKETCH

ラフ スケッチ

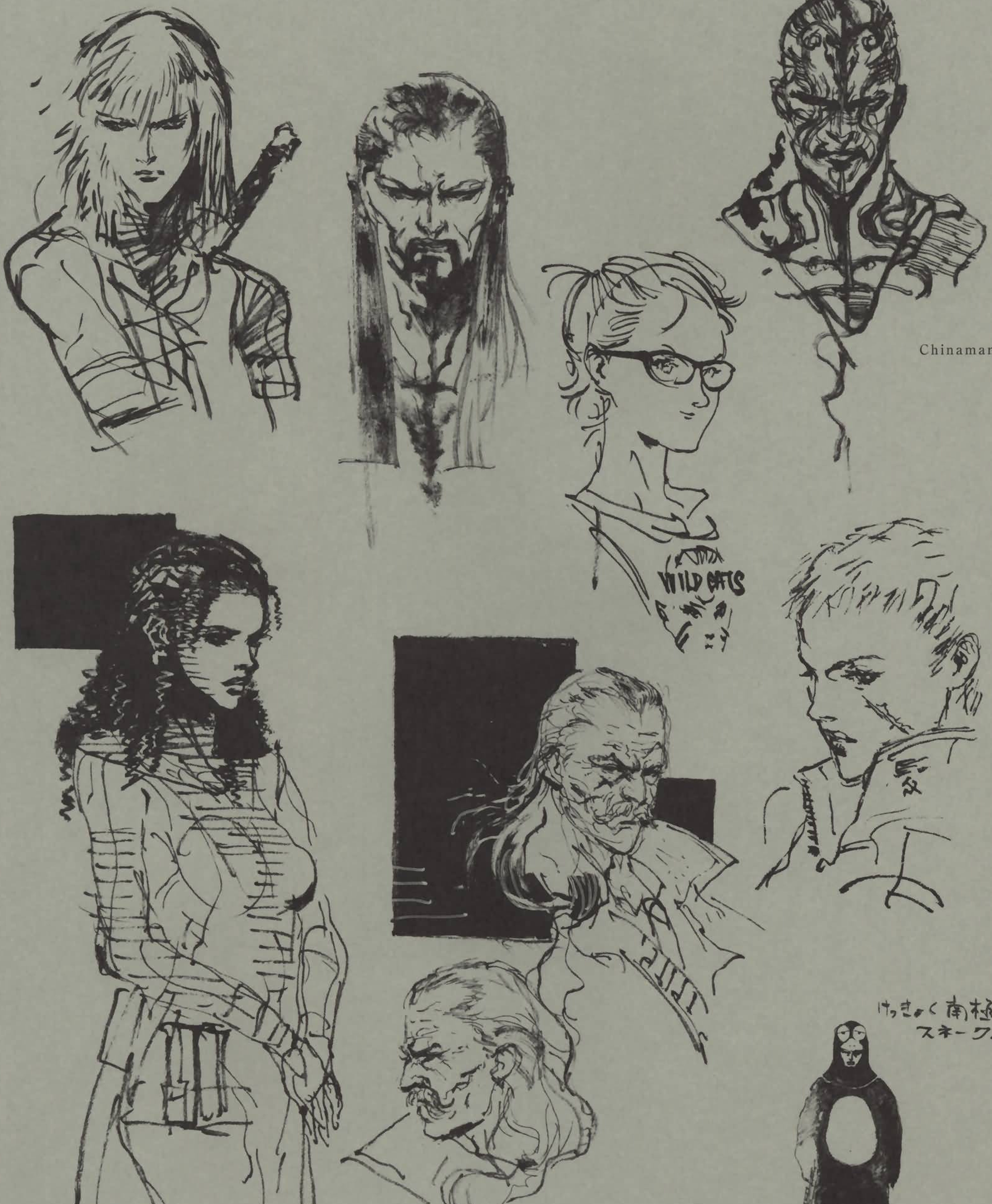


Max (unpublished)

Rose

Max

Fortune



Chinaman

Fortune



Talk Collaboration

Yoji Shinkawa & Takato Yamamoto

浮世絵師の系譜
鎌倉、山本タカト邸にて

山本：東京から遠くはありませんでしたか。

新川：いや、新宿湘南ラインを使えば、1時間ぐらいですね。あっという間でした。鎌倉に移られる前は、どちらにお住まいだったんですか？

山本：中目黒や広尾です。10年ほど御社のある恵比寿近辺にずっと住んでたんですよ。

新川：住む場所を変えると、絵柄も変わったりとかします？

山本：うーん、絵柄は当時から、そんなに変わってないかな。逆に向こうにいるころから、鎌倉を意識している感じでしたね。

新川：山本さんは、平成の浮世絵師と言われていますが、80年代後半に「陽気なサラリーマン」というシリーズで、ちょっとブラックユーモアを感じさせるイラストを描かれていましたけど。

山本：あれ、本当は「陽気」じゃなかったんですよ。もともとメランコリックなサラリーマンっていうか、メランコリックな男性像を描きたかったんですけど、広告で使われるうちにどんどん変わっていってしまったんですね。クライアントの要望で笑わせて欲しいとか、歯を出して欲しいとかいろいろとね。

新川：当時は広告が多かったんですか？　90年初頭ぐらいから画風を戻されたと何かで読んだんですが。

山本：ちょっと言葉は悪いですけど、広告の仕事って使い捨てみたいなところがあるんですよ。何も残らない。自分の絵が描きたいということもあって、自然と以前のスタイルに戻っていきましたね。

新川：現在のスタイルを確立されたのはいつごろですか。

山本：1995年の東京イラストレーターズ・ソサエティで企画した「一冊展」というのがあったんです。束見本をポンと渡されて、これに絵を埋めてといわれて描いたんですが、わりと評判が良かった。それで、この方向でいいんだ、これでいけるなと。

新川：そこにいたるまでに、何かきっかけはあったんですか？イラストレーションを読むと彦造［伊藤彦造：挿絵画家、明治37年(1904)大分県生まれ］の展覧会をご覧になったとか？

山本：いや、芳年［月岡芳年：浮世絵師、天保10年(1839)〜明治25年(1892)］の展覧会ですね。そのころはまだイタリアルネッサンスとか19世紀末の美術が好きで、わりとヨーロッパ的な絵を描いていたんですけど。浮世絵の展覧会を見て、刺激を受けましたね。

新川：僕も芳年の絵を見て、びっくりしました。こんなのもありかっていう感じです。東京に出てきてからのことなんですが、京都の友人が結婚するというので、大学を卒業してから久しぶりに京都に行ったんです。そこで、偶然立ち寄った本屋さんに芳年の本があって、見るとものすごくいい絵ばかりだったんですよ。

山本：ほかの浮世絵師はどうですか？

新川：栄泉［渓斎栄泉:浮世絵師、寛政3年(1791)〜嘉永元年(1848)］も好きですが、一番は芳年ですね。

山本：芳年も江戸期と明治では、画風が変わりますよね。僕は初期のころのが結構好きなんですよ。あとの絵のほうは写実的というか、ちょっとさっぱりしすぎかな。たしか、前に彦造も好きだって聞いたんですけど。

新川：ええ、彦造も好きですし、ビアズリー［Aubley Vincent Beardsley(1872〜1898)］も好きです。

山本：でも、新川さんの画風と系統が違いますよね。

新川：そうですね。描いているもの自体は、違うと思うんですけど……。前の画集(THE ART OF METAL GEAR SOLID)のときも、書き下ろしを何点か描くことになったんですが、ちょっと行き詰ってしまったんですよ。それで、何かを求めるように神田の古本街に行ったとき、ちょうどビアズリーの本を見て、これだっ、と衝動買いしてしまったんですよ。何かしらのパワーをもらおうとしてたんですね。

Origins of an Ukiyo-e Artist
Recorded at Takato Yamamoto's residence in Kamakura

Yamamoto: Was it quite a trek from Tokyo?

Shinkawa: No, it only took an hour on the Shinjuku Shonan Line. I got here before I knew it. Where did you live before you moved out to Kamakura?

Y: Mainly in Naka-Meguro and Hiroo. I also spent about 10 years in Ebisu, right around the same area where the Konami office is located.

S: Does changing the place where you live have an effect on your illustrations?

Y: Hmm, I don't think my work has changed all that much. Actually, I think that I was conscious of Kamakura as an influence on my work even when I was living in Tokyo.

S: Mr. Yamamoto, you're often referred to as "the Ukiyo-e artist of the Heisei era", but during the late 1980s, you worked on a series of illustrations called "The Jolly Salaryman". with quite a bit of black humor in them.

Y: He wasn't actually supposed to be "jolly". Originally, my intent was to draw a melancholic businessman, or rather, a portrait of a discontented man, but it metamorphosed into something else when it began to be used for advertisements. The client wanted many changes like having him laugh, or showing his teeth more.

S: Were you doing a lot of advertising work back then? I read somewhere that you reclaimed your own style in the early 90s.

Y: This may not sound very complimentary, but advertising has a "disposable" aspect to it - nothing has lasting value. I've always had the desire to be in control of my own work also, so it was a natural regression to my former style.

S: When did you establish your current style?

Y: In 1995, I took part in an exhibition at the Tokyo Illustrators' Society called "The Book". I was handed one of those blank books that you get as a mock-up from the print shop, and the only instructions were to fill it with illustrations. The piece ended up being quite well received, and that's when I realized that this was the direction I wanted to take with my work.

S: Was there something that you experienced that led you to this revelation? I read that you were inspired by an exhibition of Hikozou's works. [Hikozou Ito: Illustrator, born in Oita prefecture in 1904]

Y: It was actually a Hounen exhibition. [Hounen Tsukioka: Ukiyo-e artist, 1839-1892] Back then, I was very interested in the Italian Renaissance and art from the turn of the 19th century, so my illustrations were much more European in style. But seeing that Ukiyo-e exhibition really opened my eyes.

S: Hounen's work left quite an impression on me too. I saw Ukiyo-e in a new light. This was after I'd been living in Tokyo for some time, but I was invited to the wedding of a friend of mine in Kyoto. I hadn't been there since I'd graduated from university, and I just happened to wander into a used bookstore, where I found a book about Hounen. It was full of the most amazing pictures.

Y: What about other Ukiyo-e artists?

S: I also like Eisen [Eisen Keisai: Ukiyo-e artist, 1791-1848], but Hounen is my favorite.


Y: Don't you think that Hounen's style in the Edo and Meiji eras differs? Personally, I prefer his earlier works. His later illustrations are too realistic and seem a little too detached to me. I recall hearing that you also like Hikozou.

S: I do, and I'm also fond of Beardsley. [Aubrey Vincent Beardsley, 1872-1898]

Y: But his background is quite different from yours.

S: Our work is quite different... For the last illustration collection (The Art of Metal Gear Solid), I was commissioned to do several new pieces for the book. But at one point, I got stuck in a mental rut. I ended up going to the used bookstore district in Kanda, looking for something but not really knowing what, and that's where I found a book about Beardsley. It was an impulse buy, but I think I was trying to draw some inspiration from his work.







山本：新川さんのスタイルには、変遷みたいなものはあるんですか？
新川：僕のですか？　うーん、昔好きだったアニメとか漫画の影響みたいなものはあるとは思うんですけど……。
山本：年齢は僕と10年ぐらい違いますよね。僕が小学生のころには、少年少女向けの文学全集とかの挿絵はまだ彦造が描いていたんです。ただ、晩年のタッチなんで、ちょっと初期のとは違いますけどね。
新川：彦造には、「義経記」とか、洋物と和物とありますけど、一番お好きなものはなんですか。
山本：どれということではないんですが、彦造は華宵［高畠華宵：明治21年（1888）～昭和41年（1966）］の影響が強く残っている昭和一桁代のものが好きですね。線画に近いというか、劇画チックで、顔にも悲壮感が強く表れているような絵が好きです。
新川：眉間にシワが寄っている絵ですね（笑）。
山本：晩年のものは、写実的になってしまうんですよ。
新川：ただ、線は硬いんだけど、晩年の絵のほうが演出が凝ってきているかなと思います。ちょっとした隠し絵的な要素が入ったりとか。
山本：ハッチングも異常にうまくなっているんですよ。
新川：原画を見に美術館に行ってみたんですけど、まったく修正した部分がなくてびっくりしました。ああいったモノクロのイラストですし、よくホワイトが入ったりするのかなぁと思ったんですけど。
山本：下書きをしないという話もありますが、本当ですかね？
新川：ちょうど僕が見た絵は、川辺で侍が捕方から逃げている絵なんですが、水面に映った御用提灯だけで侍が追われている様子を表しているんですよ。
山本：華宵なんかと比べて、彦造はわりと動的ですよね。彦造の絵は、ある動きから動きの一瞬を捉えているというように、画集なんかに書いてありましたけど。
新川：山本さんはビアズリーはお好きですか？
山本：ビアズリーは、ロココ調の絵のほうが最初好きでした。代表作の「サロメ」よりも描き込まれた絵のほうがね。ただ、だんだんと「アーサー王の死」とか初期のシンプルなものに好みが変わってきましたね。
新川：僕が最初にビアズリーを知ったのは、美術学校の美術史の授業なんです。先生がスクリーンに「サロメ」のイラストを映し出して、いったいこれは何だろうと。それ以来、ずっと気になっているイラストレーターですね。一番好きなのは、同じく「アーサー王の死」です。題材もヒロイックでキャッチーですし。
山本：ゴシックなイラストレーションですね。
新川：ポガニー［Willy Pogany（1882～1955）］ってご存知ですか？　ハンガリーの挿絵家なんですけど、構図とか緻密に計算されているところなんかが、山本さんの絵に近いんですよ。僕は自分に無いものを求めるところがあって、計算されたきっちりした絵というのが好きですね。
山本：僕もそんなところはあるかな。結局、好みは線というか筆触ですよね。僕は、水墨画とか一筆書きで描かれたものも大好きなんですよ。雪舟［室町時代の画僧、応永27年（1420）～永正3年（1506）］も好きですし。ただ、ビアズリーで逆に日本の線画に目を向けさせられたというところもあります。
新川：西洋のものを知れば知るほど、自分のなかの東洋の血みたいなところを意識したりしますね。

雷電と美少年

新川：限定版のパンフレットで雷電を描いていただきましたが、何かとても苦労されたと聞きましたけど。
山本：あれは結構苦しみましたね。なかなかイメージどおりに出来上がらなくて。締め切りもずいぶん延ばしてもらって（笑）。実はある程度できてたんですけど、しばらく眺めてたんですよ。何か足りないなぁ、と。それで血しぶきが多めになってしまいました。
新川：社内でも非常に評判が良かったですよ。雷電は、小島監督のアイデアだったんですけど、前作の登場人物がオッサンばっかりだったので、美少年を出そうと。僕なりの美少年のイメージなんです。
山本：実際にゲームをやってみたんですけど、すぐゲームオーバーになっちゃうんだよね。でもそのときのコントローラーの振動がすご

Y: Does your style go through various transitions?
S: Hmmm, I do think I'm influenced by the cartoons and comics I used to like, but...
Y: You're about 10 years younger than I am, aren't you? When I was in elementary school, Hikozou still did the illustrations for young children's literature. But that was towards the end of his career, so they have a different feel compared to his earlier works.
S: Hikozou's famous for "Yoshitsune-ki", for example, but he's illustrated both Western and Japanese stories. Which do you prefer?
Y: I don't have a particular favorite, but I'm drawn his works from the very beginning of the Showa period when he's still strongly influenced by Kashou [Kashou Takahata, 1888-1966]. They're almost like line drawings, with the theatrical touch of those traditional picture books. I like the dramatic quality to them, and the tragedy etched in the subjects' faces.
S: Ah, the pictures where they have furrowed brows. (laughs)
Y: His later works are too realist in style.
S: Although his lines are less fluid, I think that his composition becomes more subtle and complex, including "hidden picture" elements in his illustrations, for example.
Y: He really perfected his cross-hatching technique. It's unbelievable.
S: I went to an art museum to look at one of his originals, and I was stunned to see that nothing had been corrected. Especially since his illustrations in are black and white, I thought that he would have had to touch up some parts with white ink.
Y: I wonder if it's true that he never did any rough sketches.
S: The piece that I saw depicted a samurai running along the banks of a river, fleeing from a police inspector, and one could grasp the whole situation just by observing the reflection of the inspector's lantern on the surface of the water.
Y: In comparison to Kashou, Hikozou expresses more movement in his work, doesn't he? I once read in an art book that Hikozou's illustrations capture the moment between movements.
S: Do you like Beardsley?
Y: Initially I liked his Rococo period better - those illustrations are more detailed than his most famous work, "Salome". But I've grown to prefer his earlier pieces like "Le Morte D'Arthur" which are a lot simpler.
S: The first time I came across Beardsley was at art school in an art history class, when the professor showed us a slide of "Salome". It really captivated me, and ever since then, I've had an interest in Beardsley. My favorite's also "Le Morte D'Arthur" - the subject matter has a kind of infectious and heroic quality.
Y: His illustrations are very gothic.
S: Are you familiar with Pogany? [Willy Pogany, 1882-1995]. He's a Hungarian illustrator, but I think I'm intrigued by his work because of the way his drawings have such an elaborate structure. Actually, they have a very similar quality to yours. I often find myself attracted by those qualities that I lack, so I think that's why I like these calculated, precise pictures.
Y: Yes, maybe I'm the same, actually. In the end, it's all about the lines, or rather, the brushstrokes. I love sumi-e (ink brush) paintings and single-stroke paintings, like Sesshu [an artist-monk from the Muromachi era, 1420-1506] for example. But I think that in some way it was Beardsley who opened my eyes to Japanese line drawings.
S: It seems that the more you study Western art, the more conscious you become of your Eastern roots.

Raiden and the Handsome Youth

S: You did an illustration of Raiden for the limited edition booklet, but I heard that you struggled a lot with it.
Y: Yes, it wasn't coming out the way I was imagining it. I had to ask for quite an extension on the deadline! (laughs) Actually, most of it had been completed, but it felt like something was lacking. I spent a lot of time pondering over it, and that's how it ended up with so much blood spurting everywhere.
S: The illustration was very popular within the office. The last game was full of middle-aged men, so the director, Mr. Kojima, thought that we should introduce a handsome young character into the story, and that's how Raiden came about. Well, at least


REMBRANDT
PICASSO

くて、くせになりそうだった(笑)。たしか、雷電はハーフって聞いたと思うんですけど。
新川：僕が描くとハーフっぽいというか……。以前、外国の雑誌のインタビューで、スネークはいったい何人ですかと聞かれたことがあったんです。一応、外人というかイギリス人のつもりで描いていますと答えたんですけど、どうも反応がいまひとつで。それ以来、あまり何人だとか決めつけずに、結局漫画ですからと答えることにしているんですよ。
山本：雷電は金髪ですよね。
新川：いや、金髪っていうか、もっと白いっていうか。
山本：プラチナブロンドみたいな色ですか。
新川：ええ、そうですね。ゲームをするユーザーがいますよね、その人たちに対して、感情移入しやすいキャラクターにしたかったんです。何色にも染まっていないという意味も込めて、髪の毛は白としたんです。
山本：普段、自分なりの髪の描きかたというのがあって、黒髪というのがポイントになってるんですよ。雷電のような髪の色だと、肌の色とのバランスが難しくて、新たな挑戦という感じでした。
新川：雷電というキャラクターを作っておいてなんなんですが、僕は美少年を描くよりも、どちらかというとオヤジを描くほうが好きなんですよ。
山本：年齢を重ねるとだんだん若い人を描きたくなるんですよ。
新川：以前、かっこいい主人公とか、若々しい主人公、かわいいキャピキャピした女の子のキャラクターを描こうとしたことはあったんですけど、僕よりもの凄くうまく描く人がいて、それ以来オッサンばっかり描くようになりました。
山本：デッサンの勉強をしていたころは、老人を描くのが面白かった。陰影や形が複雑で描き応えがあってね。
新川：若い人は、難しいですよね。線がつるっとしているせいか、僕はうまく描けないんです。
山本：そう、だから美少年や美少女を描くときはすごく神経を使いますよね。輪郭や体の線がごまかせないっていうか。年をとった人を描くのは割と楽なんですよ。
新川：僕は若い人は描けないんですよ。
山本：描いているじゃないですか(笑)。
新川：適当、いや適当という言葉は適切ではないですけど、力を抜かないと描けないですね。描こうと思って描いちゃうと、固まっちゃうというか、いい絵にならない。テレビ見ながらとか、お茶飲みながらとかじゃないと描けないんですよ。
山本：下書きとかはしないですよね。
新川：基本的にはあまりしません。
山本：線が生きてきませんよね。ただ、昔は僕もそういう感じだったんですけど、最近はそれをやってると時間が計算できない。結局、下書きと本番と同じものを二回書くような形になっちゃうんですよ。やっぱり下書きのほうがいい、なんて場合もあったりとか。これはもう割り切ってやるしかないんですけどね。ルネッサンスのころの絵でも、本番の絵よりデッサンのほうが良かったりということもありますよね。
新川：道具は何をお使いになるんですか。
山本：体の輪郭線は、面相筆で描きます。いやほとんど面相で描くのが基本なんですけど、急いでいるときはペンを使いますよ。ただ、肌だけは面相で書きます。硬くなっちゃうんでね。
新川：僕も昔ペンを使おうと思って、カリカリとやってみたんですが、全然線が硬くて、それで筆に変えたんです。
新川：結局、いい悪いは別として、美しいキャラクターを描くには、エロティックなところが必要なんでしょうか。雷電の場合は、スニーキングスーツという特殊な戦闘服を着せているんですけど、ボンテージ風にサイドを網にしているんです。
山本：僕は少年というか、強い男性でもそうなんですけど、負けているところが好きなんですね。ある種せつなさというか、哀愁といったものを、エロティックに描くようにしてます。
新川：今日は、ありがとうございました。とても楽しかったです。それからこの画集のために描いていただく「雷電の日常」も楽しみにしています。
山本：いや、僕も楽しかったです。その雷電の絵ですが、「負けている雷電」じゃダメですか(笑)。

Raiden's my idea of a handsome young man.
Y: I've actually played the game itself, but I keep getting beaten immediately. And when it's game over, the controller vibrates so much, I thought I was going to get addicted just to that! (laughs). I remember hearing that Raiden is of mixed ethnicity.
S: Maybe he looks like that because of the way I draw him... During an interview with a foreign magazine, I was once asked what nationality Snake is. I told them that I'd intended for him to be an Englishman, but that didn't seem to go over very well. After that, I decided not to be too concerned about the character's nationality and to reply that it's only an imaginary character.
Y: Isn't Raiden blonde?
S: Well, it's more white than blonde.
Y: A sort of platinum blonde?
S: Yes. Many different people actually play these videogames, and I wanted them all to be able to empathize and identify with Raiden. That's why I chose white as his hair color; to symbolize that he has yet to be colored by any sort of expectations.
Y: The way I ordinarily draw, hair tends to come out black. When it's a color like Raiden's, it's difficult to achieve a balance with his skin tone, so it's a different kind of challenge.
S: Even though I did design Raiden, I'd rather draw older guys than young ones.
Y: As you get older, you start wanting to draw younger characters.
S: In the past, I attempted to create handsome characters, and young characters, and young bubbly females, but there were others who could do it much better than I could. Since having that experience, I've mostly stuck with middle-aged male characters.
Y: When I was studying sketching, it was very interesting to draw old men and women. It's more satisfying; drawing the complex shadows and shapes
S: Young characters are difficult, aren't they? Maybe its because the lines are a lot more sleek, but I can't seem to get the hang of it.
Y: Yes, and that's why it takes a lot of concentration to draw young people. I suppose it's that there's no margin for error with the facial and physical lines. It's easier to draw older people.
S: I just can't draw young people.
Y: But you do! (laughs)
S: I have to be distracted when I'm doing it. Well, perhaps that's not quite the right word, but I have to be relaxed in order to draw them. If I set my mind to do it, I freeze up and it comes out badly. I have to be watching TV or drinking tea at the same time in order for me to draw young people.
Y: You don't really do rough sketches, do you?
S: No, I don't, as a general rule.
Y: The lines don't come alive, do they? I used to think that way too, but lately, if I don't do a sketch, I can't figure out how long the piece will take. So I end up drawing the same thing for the sketch and the final version, and sometimes the sketch comes out better. I supposed you just have to move on. It's like some of those paintings from the Renaissance where the sketch is better than the final piece.
S: What sort of tools do you use?
Y: I use a fine-point brush for the body. Actually, I basically use the same brush to do everything, but I do use a pen if I'm in a hurry. But always a brush for the skin, or it will come out looking much too harsh.
S: I once decided to try pens and I sat there scratching away, but the lines were much too harsh, and I ended up switching back to brushes.
S: I don't know whether its good or bad, but it seems that you need an erotic element in order to draw good-looking characters. As for Raiden, he's wearing special battle gear called a "sneaking suit" that has laces up the sides, sort of bondage-style.
Y: I like when young male characters - well, this goes for mature male characters also- but I'm very moved by their failures. There's a kind of pathos and pain there that I try to depict in an erotic way in my drawings.
S: Well, thank you very much for your time. It was a pleasure. Of course, I'm looking forward to the piece you're doing for the art book- "Raiden's Routine".
Y: The pleasure's all mine. And about that Raiden illustration - can you call it "Raiden in Defeat"? (laughs)

山本タカト

1960年　1月15日秋田県生まれ。
1983年　東京造形大学絵画科卒業後、アート系ギャラリーにて個展、企画展を数回開催。
1985年　「現代のセルフポートレート」展（埼玉県立美術館）出品。
1986年　「美術の国の人形たち」展（宮城県美術館）出品。
1991～93年　＜浮世絵ポップ＞様式を試みる。
1994年頃より　＜浮世絵ポップ＞様式を発展、洗練させた＜平成耽美主義＞様式を打ち出し、主に耽美小説、幻想小説、官能小説、時代小説などの挿絵の他、文芸誌や単行本などの表紙絵、広告用イラストレーションを描いている。
1998年　3月「山本タカト展～平成耽美館」（クリエーションギャラリーG8、銀座）開催。
2001年　「山本タカト展～瑠璃色覗窓」（HB GALLERY、表参道）開催。

東京イラストレーターズ・ソサエティ会員、
国際浮世絵学会会員。
主な作品に、
作品集「緋色のマニエラ」(トレヴィル)、
デジタル作品集「美少年の夜」「美少女の夜」
「怪奇の夜」(イースト・プレス)がある。

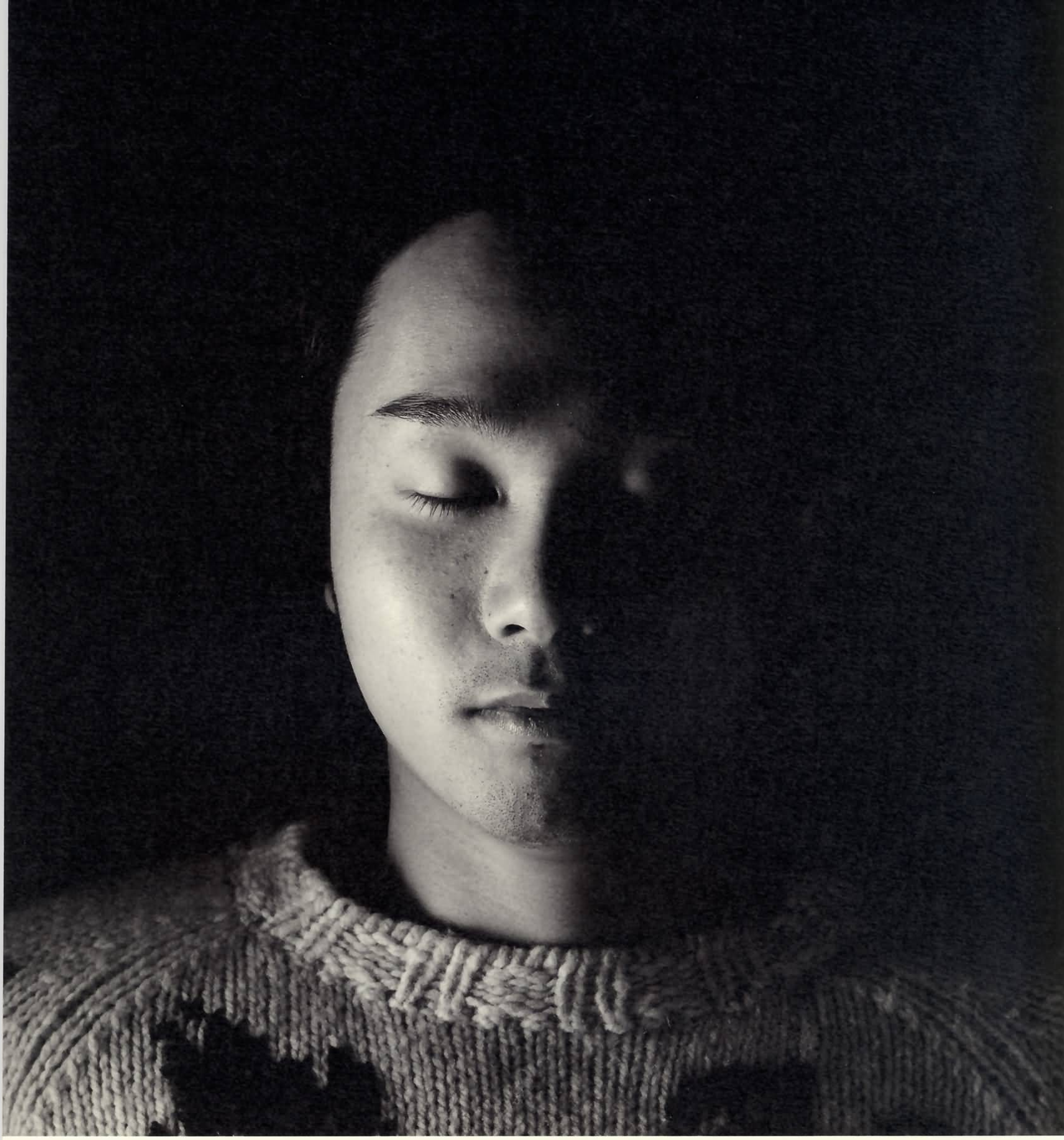
Takato Yamamoto

1960 Born on January 15th in Akita prefecture.
1981 Graduates from the Fine Art Department of Tokyo University of Art & Design and goes on hold solo exhibitions and shows at various art galleries
1985 Contributes to the "Modern Self Portraits" exhibition at the Saitama Prefectural Museum o Modern Art
1986 Contributes to the "Dolls from the World of Art exhibition at the Miyazaki Art Museum.
1991 Begins exploration of the "Ukiyo-e pop" aesthetic
1994 Further refining "Ukiyo-e pop", he develops his ideas into "Heisei aestheticism", providing illustrations for niche art novels and period novels of various types, covers for literary magazines and one-off publications, and also illustrations for commercial ads.
1998 "Takato Yamamoto: Heisei Tanbi-kan [House of the Heisei Aesthetic]" exhibition at the Creation Gallery G8 (Ginza, Tokyo)
2001 "Takato Yamamoto: Ruri-iro Nozokimado [lapis window]" exhibition at the HB Gallery (Omotesando, Tokyo)

Member of the Tokyo Illustrators Society and the International Ukiyo-e Society.

Among his works are the art book "Hi-iro no Mani [Scarlet Maniera]" (Treville), and the digital art book "Bishounen no Yoru [Night of the Handsome Youth]", "Bishoujo no Yoru [Night of the Beautiful Girl]" a "Kaiki no Yoru [Night of the Bizarre]" (East Press).


雷電



Character & Mechanical Designer /
Art Director

新川洋司

1971年12月25日広島県生まれ。その作品センスを小島監督に見初められ、1994年コナミ入社後、「ポリスノーツ プライベート コレクション」のデザインなどを手掛けるかたわら、いち早く「メタルギア ソリッド」の企画に参加、キャラクター&メカニックデザインを担当する。ぺんてる筆ペンを愛用。その画風は独自の世界観を構築、アナログとデジタルが調和した作品を生み出す。また「Z.O.E ZONE OF THE ENDERS」でもメカニックを担当。ファンタジー色の強いデザインでその幅の広さを知らしめた。

Yoji Shinkawa

Born on Dec. 25, 1971 in Hiroshima prefecture, he joined Konami in 1994. His designs soon caught the eye of director Hideo Kojima, and they began to work together on such projects as "POLICENAUTS PRIVATE COLLECTION" and of course, "METAL GEAR SOLID", where Mr. Shinkawa was responsible for the character and mech design. Mr Shinkawa favors a Pentel brush pen and creates works which exhibit a unique harmony between the analog and digital. During his stint as mech designer for "Z.O.E - ZONE OF THE ENDERS", his fantasy-based designs revealed an even greater depth to his style.

THE ART OF METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

2002年 4 月15日　初版発行　A copy of the first edition published on April 15, 2002 in Japan

Creative Direction: 小島秀夫 Hideo Kojima（株式会社 コナミコンピュータエンタテインメントジャパン）
Art Direction & Cover Design: 久留一郎 Ichiro Kutome（株式会社 コナミコンピュータエンタテインメントジャパン）
Book Design: 荒川 実 Minoru Arakawa（アトリエ・アンパサンド）
Photograph: 加藤 彰 Akira Kato（K Studio）
Special Thanks: Konami Computer Entertainment Japan, Inc.
中村如哉 Ikuya Nakamura（オタコンパペットアニメ/MGゴーストバベルキャラクターデザイン）　野口登志夫 Toshio Noguchi（美術設定補佐）
斎藤淳太郎 Juntaro Saito（2Dマテリアル）　スコット A.ドルフ Scott A. Dolph（translation advice）
Editorial: 高口友昭 Tomoaki Koguchi（コナミ株式会社CP事業部）　本多茂昭 Shigeaki Honda（株式会社 新紀元社）

Publishing: コナミ株式会社 KONAMI CORPORATION
Distribution: 株式会社新紀元社 Shinkigensha Co.,Ltd.　〒101-0054 東京都千代田区神田錦町1-7 錦町一丁目ビル2F TEL 03-3291-0961 FAX 03-3291-0963
Printing: 大日本印刷株式会社 Dainippon Printing Co.,Ltd.

ISBN4-7753-0065-2 C0076　　Printed in Japan

KONAMI.